2 RAZY WIĘKSZE DVD

PEŁNE WERSJE

XPAND RALLY XTREME PL

BLITZKRIEG HORYZONT W OGNIU PL

PARIAH

SCRIPTARIANS THE TOURNAMENT

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 11/2007 (145) LISTOPAD CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

32 strony więcej
Klimatyczna nalepka z gry **Wiedźmin!**

BETATESTY

CRYSIS
TIMESHIFT
KANE & LYNCH

MEGARECENZJA

WIEDŹMIN

RECENZJE

STRANGLEHOLD
ET: QUAKE WARS
FOOTBALL MANAGER 2008
THE ORANGE BOX
PRO EVOLUTION SOCCER 2008

HitIT 2007

WIELKI PLEBISCYT
ZAGŁOSUJ NA NAJLEPSZY PRODUKT ROKU 2007

NIE TYLKO GRAMY

HIGH DEFINITION PC
JAK TANIO ZMIENIĆ KOMPUTER W ODTWARZACZ FILMÓW HD

MYSZKI DLA GRACZY
PORÓWNUJEMY LOGITECH G9 I MICROSOFT SIDEWINDER

REKLAMA

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

DOBRO I ZŁO NIE ISTNIEJĄ. SĄ TYLKO DECYZJE I ICH KONSEKWENCJE.

Wciel się w Geralta, legendarnego zabójcę potworów, mimo woli wciągniętego w intrygi sił walczących o władzę nad światem. Podejmuj decyzje i przewiduj ich konsekwencje, w grze, w której jak nigdy dotąd pochłonie Cię niesamowita opowieść.

- Rozbudowana i wielowątkowa rozgrywka zapewniająca ponad 90 godzin niewiarygodnie wciągającej zabawy!
- Prawdziwie nieliniowa fabuła, w której podjęte przez Ciebie decyzje mogą kompletnie zmienić bieg wydarzeń, doprowadzając do jednego z trzech różnych zakończeń.
- Cięte i błyskotliwe dialogi oraz postacie i świat inspirowane książkami najznamienitszego polskiego autora fantasy - Andrzeja Sapkowskiego.
- Widowiskowa akcja oparta o system walki w czasie rzeczywistym przygotowany przez ekspertów broni białej z idealnie płynnymi animacjami opracowanymi w technice motion capture.
- Przepiękna grafika z realistycznymi efektami pogodowymi i cyklem dnia i nocy wygenerowanymi za pomocą autorskiego modułu renderingu, opracowanego przez CD Projekt RED.
- Dostosuj bohatera do swojej taktyki gry. Używaj 6 różnych stylów walki i korzystaj z 250 umiejętności. Wykorzystuj uniki i odskoki, znaki wiedźmińskie, twórz własnoręcznie eliksiry oraz modyfikuj swoje uzbrojenie i ekwipunek.
- Kontroluj swoją postać za pomocą samej myszy lub razem z klawiaturą. Możesz też używać jednego z trzech trybów obsługi gry i pracy kamery: izometrycznego, TPP oraz z nad ramienia.

Nie zwlekaj, przenieś się do niesamowitego świata, pełnego przygód, intryg oraz brutalnej walki.

Już wkrótce znajdziesz w swoim sklepie, wyjątkowo bogatą polską edycję w cenie 99,90 złotych:

1. DVD z grą Wiedźmin
2. Dysk bonusowy z materiałami Video
3. Płyta Audio z muzyką z gry
4. Instrukcja do gry
5. Poradnik Gracza
6. Opowiadanie „Wiedźmin" Andrzeja Sapkowskiego
7. Mapa Świata gry

CDPROJEKT CDPROJEKT

Powered by BioWare aurora 2007 engine

PL PROFESSIONAL POLISH VERSION CD PROJEKT DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

© 2007 CD Projekt Sp. z o.o. BioWare, BioWare Aurora Engine, BioWare Logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wiedźmin na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich właścicieli.

WIEDŹMIN

GRA KOMPUTEROWA

Widowiskowy system walki z ponad 120 różnymi ciosami, w tym bardzo efektowne ciosy kończące: poderżnięcie gardła, przebicie leżącej postaci, obcięcie głowy itp.

Prawdziwy i nieugrzeczniony klimat z książek. Przekleństwa, erotyka, hazard, alkohol i inne używki znane z życia codziennego bohaterów prozy Sapkowskiego.

Wyzima, stolica Królestwa Temerii. Największa, żyjąca własnym życiem metropolia w historii gier RPG zbudowana na bazie planów średniowiecznego Krakowa, czy Pragi.

Już w sprzedaży!

PATRONI MEDIALNI

tvn WP.PL Newsweek POLSKA ZET

www.thewitcher.com
www.thewitchermobile.com

Gra komórkowa Wiedźmin tylko w PLAY

YES! YES! YESIEŃ!

Uuuch, ale się dzieje. Za oknami z dnia na dzień ciemniej i zimniej, politycy piorą się po gębach, aż echo idzie, wykrzykując przy tym, że wszyscy inni to szubrawcy i „mordy wy wasze". Aż się chce wyłączyć telewizor, zrobić kubek gorącej herbaty i pogrążyć się po uszy w lekturze. Albo odpalić kompa i z reala przenieść się do Matrixa. Tam spokojniej, nawet jeśli akurat trwa kosmiczna wojna. :)

Tym bardziej że dla graczy nastała – wreszcie! – od dawna zapowiadana Złota Polska Jesień. (Dużymi literami pisana, bo naprawdę ładna.) Co w CDA widać, oj, widać. Choćby po imponującej 180-stronicowej objętości pisma. A to zapowiada masę tekstów do czytania. Na początek, w ramach przystawki radzę schrupać Temat Numeru. Szczególnie jeśli pamiętacie noce zarwane przy graniu w Dungeon Siege'a. Ci sami ludzie, ta sama firma, ten sam (ale zmieniony nie do poznania) engine... i tylko gra zupełnie inna, choć słynnego przodka się nie wypiera. Trudno by zresztą było inaczej, skoro w tytule też ma „Siege". Space Siege. Byliśmy u źródeł, hen w USA, na własne oczy widzieliśmy, producentów pod włos braliśmy i na zwierzenia naciągnęliśmy. :)

Jeśli macie już zaostrzony apetyt, polecam solidne przekąski: beta-testy Crysisa, Kane & Lynch oraz TimeShifta. Ślinka cieknie, nieprawdaż?

Gdy już skończysz czytać CDA, przetestuj Złotą Polską Jesień. Wyłącz kompa, idź na spacer. Następna okazja za rok.

Z dań głównych szef kuchni poleca... cholercia. **Co ja mam Wam polecić, skoro właściwie każda gra zrecenzowana w tym numerze jest tego warta?** Ech, mieć takie problemy co miesiąc... No dobrze, zachęcam do lektury obiecanej recenzji Wiedźmina. Chyba tylko jeden wiedźmiński piruet dzielił go od 10/10. (Swoją drogą, w numerze znajdziecie nalepkę z „wilczym" logo.)

Również The Orange Box, czyli najnowszy dodatek do HL2 wzbogacony paroma innymi grami, był bardzo bliski maksymalnej oceny. Sami w redakcji zmarnowaliśmy na dyskusje, czy gry te zasłużyły na dziesiątki, szmat czasu – i jak to bywa w takich sytuacjach, niektórzy nie zgadzają się z takimi ocenami końcowymi. Kto i dlaczego? Tego już dowiecie się tak z recenzji, jak i **odnowionego GameWalkera** (nowy layout – co nie oznacza, że finalny – i wasza twórczość!). A przecież to nie koniec smakowitości: dwie gry piłkarskie (najnowsze: FIFA i PES), trzecia w sumie też, bo futbolowy menedżer (FM 2008), Stranglehold, nowe dodatki do Neverwintera 2, Company of Heroes i HoMM V... Ech, w innych wydaniach każda z tych gier mogłaby robić za gwiazdę numeru, a tu proszę – skromnie czekają w kolejce na Waszą uwagę... I tak powinno być co miesiąc.

Po obfitym posiłku pora na coś słodkiego – na przykład obszerne relacje z finałów WCG (Seattle) czy turnieju PES-a 6 (Sewilla). Albo najnowszy NDSN (płyty główne) czy inny ze stałych działów. Albo może po prostu odpalcie płytę. Sporo naprawdę dobrych dem (choć gdybyśmy chcieli zamieścić wszystkie warte tego, przydałaby się dodatkowa płyta... Blue-ray). Oraz dobre pełniaki. Dla tych, co uważają, że granie to strata czasu – polecamy tytuł, który polega na tworzeniu walczących ze sobą... programów. Do tego jest to polska – i światowa – premiera. Dla maniaków strategii dodatek do Blitzkriega 2, po polsku. Dla fanów samochodów – świeżutka polska ścigałka Xpand Rally Extreme. Dla miłośników FPS – też niestara jeszcze strzelanka spod ręki twórców Unreala, czyli Pariah. A jeśli uważacie, że zabrakło tutaj jakiegoś WIELKIEGO hitu... poczekajcie miesiąc. Powiedzmy, że nabieramy oddechu przed finalną arią. :)

Aha. Numer wrześniowy, ten z wiedźmińskim kompendium, znalazł bardzo wielu nabywców. Tak popularnego wydania CD-Action rynek nie widział już od paru lat. Wszystkim, którzy się do tego przyczynili kupując CDA, dziękujemy i obiecujemy, że równie dobre numery będziemy się starali wydawać co miesiąc. A na razie... niechaj ta jesień – tak obfita – trwa i trwa, i trwa!

Miłej lektury, dobrej zabawy!

Jerzy Poprawa

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer listopad (145)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Zastępca redaktora naczelnego: Maciej Kuc
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Tymon Smektała, Jacek Smoliński
Stali współpracownicy: Michał Arnelańczyk, Łukasz Bonczol, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Grzegorz Karaś, Zygmunt Kraczkowski, Michał Kuszewski, Marek Lenc, Maciej Lewczuk, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Andrzej Sitek, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magdalena Milewska
tel. 022 516 31 73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kluć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

SPIS TREŚCI

SPACE SIEGE

Nowa gra twórców Dungeon Siege wznosi się ponad lochy i katakumby, by odlecieć w... kosmos. Razem z nią zabieramy się na pokład I.S.C.S. Armstrong. Str. 32.

listopad 2007

Gramy

Zawartość CoverDVD ... 008
Kalejdoskop ... 014
Gamewalker ... 050
Prenumerata ... 166
Hit IT ... 168
Action Redaction ... 174
Tipsy ... 178

ZAPOWIEDZI

Command and Conquer: Gniew Kane'a ... 020
Conflict: Denied Ops ... 022
Sledgehammer ... 024
Borderlands ... 026
Death Track: Resurrection ... 028

TEMATY NUMERU

Space Siege ... 032

ZA PIĘĆ DWUNASTA

TimeShift ... 042
Crysis ... 044
Kane & Lynch ... 048

RECENZJE

Wiedźmin ... 062
FIFA 08 ... 072
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer ... 074
Tiger Woods 08 ... 076
The Orange Box ... 078
Football Manager 08 ... 082
Pro Evolution Soccer 2008 ... 086
ET: Quake Wars ... 092
Stranglehold ... 102
Heroes of Might and Magic V: Dzikie Hordy ... 106
Company of Heroes: Opposing Fronts ... 110
BioShock PL ... 112
TMNT Wojownicze Żółwie Ninja PL ... 112

KASZANKA

TV Giant ... 114

EDYCJE KOLEKCJONERSKIE

Loki ... 116
World in Conflict ... 116

O GRACH INACZEJ

Wznowienia ... 118
Życie w Sieci ... 120
Odmienne stany grywalności ... 124
WCG 2007 – reportaż ... 126
Turniej PES 6 – reportaż ... 132

ET: QUAKE WARS

Wyczekiwany następca Enemy Territory wreszcie trafił na nasze dyski. Czy warto było czekać? Str. 92.

Nie tylko gramy

Na luzie ... 134
Temat numeru: Multimedia z PC ... 138
Newsy sprzętowe ... 142
Konfigurator ... 154
Wademekum: Gimp ... 156
Trendy: Holografia ... 158
Nie daj się nabrać ... 160
Magazyn ... 164

TESTY SPRZĘTU

Karty SLI pod systemem Vista ... 144
Notebook dla graczy Asus G1S ... 146
Głośniki Creative Gigaworks T40 + Logitech X-540 ... 148
Monitor iiyama ProLite B2403WS ... 150
Odtwarzacz Creative Zen Stone Plus ... 150
Multimedialna ramka Manty ... 151
Myszki dla graczy Logitech G9 i Microsoft SideWinder ... 152

2X GEFORCE I VISTA

Testujemy technologię SLI w systemie Windows Vista. Czy to rozwiązanie, Rolls-Royce wśród hardware'u, warte jest swojej ceny? Str. 144.

INDEKS GIER

BioShock PL ... 112
Borderlands ... 026
Command and Conquer: Gniew Kane'a ... 020
Company of Heroes: Opposing Fronts ... 110
Conflict: Denied Ops ... 022
Crysis ... 044
Death Track: Resurrection ... 028
ET: Quake Wars ... 092
FIFA 08 ... 072
Football Manager 08 ... 082
Heroes of Might and Magic V: Dzikie Hordy ... 106
Kane & Lynch ... 048
Loki ... 116
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer ... 074
Orange Box, The ... 078
Pro Evolution Soccer 2008 ... 086
Sledgehammer ... 024
Space Siege ... 032
Stranglehold ... 102
Tiger Woods 08 ... 076
TimeShift ... 042
TMNT Wojownicze Żółwie Ninja PL ... 112
TV Giant ... 114
Wiedźmin ... 114
World in Conflict ... 062

11 LAT GWARANCJI

Moje Miasto. Miasto Bez Kabli.

Sieć bezprzewodowa szybciej niż po kablu.

DIR-635, DIR-655, DIR-615 – rutery dla domu rozdzielają stałe łącza internetowe

DSL-2740B – ruter rozdziela łącza internetowe ADSL (np. od TP lub Netii)

WIRELESS N by D-Link

www.dlink.pl/wirelessN

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO NAJNOWSZYMI PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE

- Blitzkrieg: Horyzont w ogniu PL
- Pariah
- Scriptarians: The Tournament
- Xpand Rally Xtreme PL

DEMA

- Aerial Mahjong
- Call of Duty 4
- Emerald Tale
- Football Manager 2008 Gold Demo
- HoMM5: Hordes of the East
- KingMania (v. 1.0)
- Runes of Avalon: Path of Magic
- Unreal Tournament III

BONUS

- ActionMag #96
- BioShock – poradnik
- Bonus 1
- Bonus 2
- Emu-Kouncik #52
- Esensja #69
- FotoSmuggler – 11/07
- FPP MegaZin #74
- Plan lekcji z Klarą
- Tawerna #97
- Tawerna #98

GAMEPLAYE

- FIFA 08
- The Orange Box
- Stranglehold
- Wiedźmin

TRAILERY

- Codename: Panzers – Cold War
- Clive Barker's Jericho
- Prototype
- Team Fortress 2 – Meet the Demoman

WADEMEKUM

- SFK+ 2.10.13
- GIMP 2.2.17

Thief 3 – problem?

Posiadacze procesorów dwurdzeniowych mogą mieć problemy z tą grą – zwykle kaszani się tuż po zakończeniu się intra. Ale jest na to rada – należy po prostu uruchomić ją w trybie zgodności z Win 98. (Kliknij prawym przyciskiem ikonę gry, opcja *Właściwości*, a w niej tryb *Zgodność*, tam należy zaznaczyć zgodność z Win 98. Potem wystarczy kliknąć myszką ikonkę, by uruchomić grę – i po problemie!)

PEŁNA WERSJA

Pariah

Historia powstania i upadku Pariaha to także dzieje powstania i upadku jego twórców – studia Digital Extremes. Przypomnijmy, mowa o współautorach Unreala. Dlatego też tak wielkie nadzieje wiązaliśmy z ich kolejnym, tym razem jednak samodzielnym projektem. Był nim właśnie Pariah – first-person shooter tworzony już bez nadzoru Epic Games, ale przy użyciu Unreal 2 Engine. Dzięki niemu pod względem oprawy gra miała być równie fenomenalna jak sam Unreal II. Z kolei fabuła tworzona pod nadzorem scenarzystów wprost z Hollywood godna była ponoć wysokobudżetowego filmu SF. Było jasne, że Pariah to dzieło niezwykłe, przełomowe, wzorcowe.

Praktyka zweryfikowała teorię. Pariah okazał się, jak to ujął eld – ani pariasem, ani braminem. Innymi słowy – to first-person shooter, w który można z przyjemnością zagrać, ale nie należało spodziewać się ekstatycznych odczuć. Akcja Pariaha rozgrywa się na więziennej planecie o znajomej nazwie – Ziemia. Bohaterem jest dr Jack Mason – człowiek, któremu zlecono zadanie opieki medycznej nad kobietą imieniem Karina, o której początkowo wiadomo było tylko, że jest nosicielką tajemniczego wirusa. Szybko też, dosłownie po kilkunastu krokach wprowadzenia okaże się, że wirus ten nie jest wybredny w doborze nosicieli i zarażony został także bohater... Od tej chwili aż do końca obliczonej na 10-12 godzin kampanii będziesz się starał poznać prawdę i... przeżyć.

Pariah wystarczy na jakieś 10-12 godzin zabawy. Warto zagrać – pewne jest, że był, jest i pozostanie lepszy niż ostro lansowane Halo. (A w sklepach jest sprzedawany po 50 zeta...)

NUMER SERYJNY:
5SR6C-UI63I-Q44KP-JTADS-AVKD2-SA8FB

UWAGA, W CELU URUCHOMIENIA GRY KONIECZNE JEST ZAINSTALOWANIE ZNAJDUJĄCEGO SIĘ NA PŁYCIE PATCHA.

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 500 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.3
RECENZJA W CDA: 07/2005 [ELD]
OCENA: 6+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 69%

PEŁNA WERSJA

Blitzkrieg: Horyzont w ogniu

Horyzont w ogniu (oryginalnie Burning Horizon) to samodzielny dodatek do znanego i lubianego Blitzkriega. W ramach liczącej sobie 18 misji kampanii single player podążymy śladami generała/marszałka Erwina Rommla i powtórzymy jego sukcesy w Afryce, na Sycylii, w Normandii czy Ardenach. Dodatkowe 8 scenariuszy z frontu amerykańsko-japońskiego pozwoli zaś sprawdzić hart ducha wszystkich 50 jednostek nowej armii – Japończyków. Dziś Blitzkrieg: Horyzont w ogniu to wciąż wartościowa propozycja dla wszystkich lubiących wojenne strategie w czasie rzeczywistym i... HoMM V. To przecież dzięki serii Blitzkrieg Nival otrzymał od Ubisoft swoją wielką szansę...

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 400 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 09/2004 [ELD]
OCENA: 6+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 75%

KORR
MP3 PLAYER
Skacz w rytm muzyki!
ECONO CHIP TIP 09/2007
www.korr.pl

Xpand Rally Xtreme

PEŁNA WERSJA

Zupełnie nowy, liczący sobie zaledwie niespełna pół roku Xpand Rally Xtreme nie powinien być obcy naszym czytelnikom. To ewolucyjne rozwinięcie tego, czym był w swoim czasie Xpand Rally (na płycie w marcu 2006) i... sprezentowany wam przez nas dosłownie dwa numery temu GTI Racing.

Xpand Rally Xtreme stworzony został w oparciu o zmodernizowaną technologię poprzednika, dzięki czemu działa bez zarzutów nawet na nienadzwyczajnych konfiguracjach. Pojawiły się także klasy samochodów – terenowe Xtreme, które – wraz z podobnie nazwaną konkurencją kontaktową (wyścig z innymi startującymi) – mogą się podobać bardziej niż klasyczne wyścigi czy rajdy. Nadal niezły pozostaje engine fizyki obiektów, co w połączeniu z nie-płaską nawierzchnią torów – zdarzają się i hopy, i koleiny, i modelem uszkodzeń, w którym dzwon oznacza koniec rajdu, sprawia, że zabawa w trybie symulacji staje się koszmarem.

Na szczęście wystarczy zmienić model jazdy na zręcznościowy i... panie, panowie, grzejcie silniki!

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1,8 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0
RECENZJA W CDA: 03/2007 [ALLOR]
OCENA: 7
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 73%

Uwaga, kod instalacyjny to:
XRX-344PT-7CKL4-YKXAE-TXX4E-PXWP7

Scriptarians
The Tournament

PEŁNA WERSJA

Mówią twórcy – grupa Artifex Mundi: „Scriptarians: The Tournament to bardzo nietypowa gra edukacyjna. Gracz nie potrzebuje szybkich palców, refleksu czy zrozumienia zasad ekonomii. Gra nastawiona jest co prawda na walkę i strategię, ale w bardzo nietypowym znaczeniu. Celem gracza jest napisanie programu, który pokona inne programy. Warto zwrócić tutaj uwagę na kilka cech charakterystycznych gry:
1. Walka programów wizualizowana jest w świecie 3D,
2. Programy łączone są w drużyny, a nie walczą samodzielnie. Może to być zarówno utrudnieniem, jak i ułatwieniem dla gracza,
3. Istnieją cztery klasy programów: Mag, Mnich, Łuczniczka i Barbarzyńca. Każda klasa ma swoje specjalne akcje (ataki), reprezentowane odpowiednimi efektami i animacjami.

Stworzenie drużyny »programów« jest jednocześnie proste i trudne.

Staraliśmy się w taki sposób wywarzyć grę, by przy odrobinie chęci można było stworzyć pierwszego wojownika, całkiem skutecznego. Pełne możliwości wykazania się jednak daje dopiero nowo powstały serwer Scriptarians: The Tournament, w którym poprzez stronę WWW można wgrywać własne drużyny oraz obserwować, jak radzą one sobie z innymi.

Gra umożliwia poznanie podstaw programowania (wykorzystując bardzo prosty, pascalopodobny język, z intuicyjnymi poleceniami, jak np. Fireball), jak również podciągnięcie się w bardziej zaawansowanych technikach (w przypadku doświadczonych programistów)".

Dołączona do gry dokumentacja oraz kody aktywacyjne są na płycie.

GATUNEK: GRA LOGICZNO-WOJENNA (?)
WYMAGANIA: WIN XP/VISTA, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 1.4
BRAK RECENZJI W CD-ACTION
BRAK ŚREDNIEJ OCEN W INTERNECIE

Aerial Mahjong

Mahjong to taka chińska układanka, w której każdy klocek ma swój odpowiednik i tylko z nim może osiągnąć spełnienie i harmonię. Aerial Mahjong w stosunku do tradycyjnych układanek stanowi spory krok naprzód... a ściślej – w górę. Jego akcja rozgrywa się wśród chmur – w baśniowej krainie, w której jedynym problemem są niesparowane klocki. Niestety ta idylla trwa tylko godzinę...

[WIN 9X/ME/2K/XP/2003/VISTA, PROCESOR 500 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 16 MB]

Call of Duty 4

Doczekaliśmy się! Jest! Mamy je! Mamy demo „modernistycznej" Call of Duty! I nikt już nie może mieć wątpliwości – myśl, by przenieść serię w czasy obecne, była genialna! Podobnie jak klimat tych nocnych starć w którymś z miasteczek na wschodzie... Bez dwu zdań demo numeru! Demo Call of Duty 4 zawiera pojedynczą misję kampanii single player. I choć widzieliśmy je już wcześniej na kilku imprezach branżowych, po raz pierwszy możemy się nią cieszyć bez limitów czasowych. Call of Duty 4 trafia w samą dziesiątkę naszych oczekiwań!

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2,4 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 256 MB, SM 2.0]

Football Manager
2008 Gold Demo

W demie (Gold – Vanilla) dwie ligi – angielska i szkocka, dodatkowo brak logo, fotek, historii graczy itd. Miejmy też nadzieję, że powstało w oparciu o poprawioną wersję bety. Jeśli nie – spodziewajcie się wyników 3:7, gdy po kwadransie było 3:0...

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 128]

HoMM5: Hordes of the East

W demie HotE pierwsza dla wielu z nas szansa sprawdzenia się w roli wodza nowej nacji – orków. W demie kluczowy ponoć moment historii klanów – atak na Imperium Gryfów pod wodzą młodego Gotaia. Także w nim możliwość przekonania się o mocy „żądzy krwi" i „okrzyków bojowych". Pełny przegląd „Dzikich hord" – w numerze.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 1.3]

Emerald Tale

Kolejna odmiana nieśmiertelnej zabawy w „układaj po trzy", zwanej także kulkami. W Emerald Tale „po-trzy-branie" ma formę sagi fantasy, w której na drogach rosną... kamienie runiczne, a na końcu czeka księżniczka i smok (a może to jedno i to samo...). Uwaga, wersja próbna pozwala grać przez łącznie 60 minut. W wersji pełnej, dostępnej po zakupieniu licencji na stronie producenta łącznie 110 poziomów nieodmiennie fantastycznej zabawy w kulki z ambicjami. Szmaragdowa opowieści – trwaj!

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 500 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 1.3]

KingMania (v. 1.0)

Strategii w czasie rzeczywistym ci u nas ostatnimi czasy dostatek. Ale i KingManię przyjmiemy, bo jak niewiele innych udowadnia, że proste nie znaczy wcale prostackie. Przeciwnie – tempo akcji i siłą rzeczy podejmowania decyzji naprawdę może się podobać. Zasady KingManii są bardzo proste – wojna (o ziemniaki) toczy się na ograniczonym obszarze, a w trakcie gry zarządzasz budynkami – ich aktywną produkcją, rozbudową i zdolnościami specjalnymi jak fireball. I tyle. I (w demie) wystarcza! Za ziemniaki!

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 1,2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 1.1]

REKLAMA

Najlepszy portal w komórce
bez opłat

Wejdź na Plus.pl!
Wyślij pusty, darmowy SMS na numer 6565.
W SMS-ie zwrotnym otrzymasz link,
pod którym znajdziesz Plus.pl.

Plus.pl

Szczegóły ofert w Regulaminach Promocji. © 2006 Gameloft. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gameloft, logo Gameloft i Real Football są znakami handlowymi należącymi do firmy Gameloft w USA i/lub w innych krajach.

Runes of Avalon Path of Magic

Runes of Avalon: Path of Magic to – mówiąc najprościej – kolejna mutacja Tetrisa. Tym jednak, co odróżnia ją od rzeszy podobnych przedsięwzięć, jest jej... magiczność. Avalon, magia runów Merlina i złowroga Morganna le Fay – nic, tylko brać i... czarować! Dodatkowym atutem Runes of Avalon: Path of Magic jest jej oprawa graficzna i klimatyczne tło dźwiękowe, co w połączeniu z magiczną grywalnością sprawia, że można by czarować bez końca. Niestety demo działa przez łącznie 30 minut...

[WIN ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 1.3]

Unreal Tournament III

Nie ma jak Unreal Tournament! Właśnie wtedy, gdy zdawało się nam, że jesteśmy już za starzy na DM-a, pojawiło się demo „trójki" i udowodniło nam (i naszym przeciwnikom), że jest jeszcze skill w tej starej redakcji. ;) Czysta adrenalina! W demie cztery tryby rozgrywki. Trzy z nich – DeathMatch, Team DeathMatch i Duel – rozgrywają się na mapach Heat Ray i Shangri La. Czwarty, Vehicle CTF, czyli Capture the Flag przy użyciu pojazdów – toczy się na Suspense. Będzie się działo!

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 2.0]

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

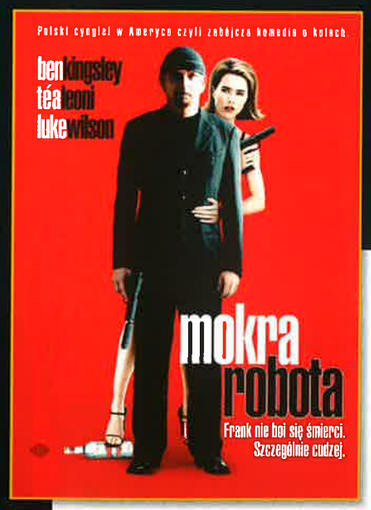
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Maciąśik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.

b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

KONKURS



JUŻ 30 LISTOPADA WCHODZI DO KIN KOMEDIA KRYMINALNA PT. „MOKRA ROBOTA". Z TEJ OKAZJI WSPÓLNIE Z DYSTRYBUTOREM FILMU MAMY DLA WAS DO WYGRANIA:

PO 10 FILMÓW DVD „OSTATECZNI MŚCICIELE" ORAZ „OSTATECZNI MŚCICIELE I TAJEMNA CYWILIZACJA" ORAZ 5 ODTWARZACZY MP3 CREATIVE ZEN NANO PLUS

WYSTARCZY TYLKO ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

OD KIEDY BĘDZIEMY MOGLI ZOBACZYĆ W KINACH FILM „MOKRA ROBOTA"?
A. 30 LISTOPADA
B. 3 LISTOPADA

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.VS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 2 grudnia 2007 r.

NOWOŚCI

SZUKAJ W SKLEPIE ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W SKLEPIE ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W SKLEPIE ▶ SZUKAJ W KIOSKU

SHORTY

Ubisoftu nie stać na Larę C.
Ubi zaprzeczyło, jakoby wkrótce miało dojść do przejęcia przezeń SCi Entertainment i Eidos. Nieoficjalnie wiemy, że po prostu nie stać ich na wydanie odpowiedniej kwoty.
www.ubi.com

Unreal Engine 4
Niby żadna rewelacja, ale warto potwierdzić, że Unreal Engine wcale nie skończy się na numerze 3 i Tim Sweeney z Epic Games ciężko pracuje nad kolejną odsłoną technologii.
www.unrealtechnology.com

Battlefield 3?
To niepotwierdzone, ale... Electronic Arts na pewno zgodzi się na kolejnego Battlefielda. Ten rozgrywać się ma ponoć w dzisiejszych czasach przy użyciu 48 pojazdów i 56 rodzajów broni.
www.battlefield.ea.com

Prince of Persia 0?
Trylogia Księcia Persji to jedna z najlepszych rzeczy, jaka zdarzyła się nam w ostatnich latach. Stąd też poruszenie na wieść, że Ubi dał zielone światło jej prequelowi...
www.princeofpersiagame.com

Jesper Kyd i Assassin's Creed

Ubisoft potwierdził pogłoski (żywe przynajmniej od czasów naszego tematu numeru z 01/2007), jakoby za oprawę muzyczną Assassin's Creed odpowiadać miał laureat nagród BAFTA (Brytyjskiej Akademii Sztuk Filmowych i Telewizyjnych) i MTV Music Awards – Jesper Kyd. Przypominamy, że jest on kompozytorem, którego dzieła mieliśmy, jako gracze, okazję podziwiać już wcześniej, m.in. we Freedom Fighters, Splinter Cell: Chaos Theory i grach serii Hitman.
PS Równocześnie ujawniona została zawartość edycji kolekcjonerskiej, którą w największym skrócie ocenić można... patrząc na zdjęcie obok. :)

http://assassinscreed.uk.ubi.com

Deus Ex 3?

Uwaga, wieść z gatunku niepotwierdzonych (pojawiła się dosłownie na kilka godzin przed wysyłką pisma do druku), ale na tyle prawdopodobnych, że zdecydowaliśmy puścić ją dalej. Zwłaszcza że dotyczy potencjalnego ciągu dalszego jednej z naszych gier wszech czasów – Deus Exa. Sprawy zaś rzekomo mają się tak, że Deus Ex 3 już raz znalazł się w przedprodukcji, jednak z uwagi na zamieszanie wokół Warrena Spectora i jego Ion Stormu (obecnie własność Disneya) został przez posiadacza praw do tytułu – Eidosa, skazany na niebyt. Wygląda jednak na to, że wyrok nie zostanie ostatecznie wykonany i... jest szansa, że w studiu Eidos Montreal powstaje nowy, inny, lepszy Deus Ex 3! Czy tak faktycznie jest, czas pokaże.

www.eidos.com

Soldier of Fortune Payback

Był czas, gdy serie Soldier of Fortune autorstwa Raven Software należały do pierwszej ligi first-person shooterów. Był, gdyż ich spadkobierczyni – Soldier of Fortune: Payback to produkt... budżetowy, tworzony przez któreś z wewnętrznych studiów Activision. Mimo to wciąż wypada mieć nadzieję na kawał krwistego shootera, gdyż Payback, zdaniem twórców, jest jeszcze bardziej intensywny i jeszcze bardziej brutalny niż obie poprzednie części. Czy Zemsta rzeczywiście będzie słodka jak krew – przekonamy się już w listopadzie.

www.activision.com

KUF: Circle of Doom PC – R.I.P.?

Fortuna kołem się toczy. A w tym szczególnym przypadku także łaska Microsoftu na pstrym koniu jeździ. Jeszcze nie tak dawno temu przecież cieszyliśmy się, że Kingdom Under Fire: Circle of Doom – RPG osadzone w świecie RTS-ów, trafi także na ekrany monitorów. Tymczasem z najnowszych doniesień – ogłoszenia daty jego premiery – nie wynika wcale, byśmy mieli jego (i jej) doznać. Dla porządku posiadaczy Xboxów 360 informujemy, że data premiery ICH Circle of Doom to 1 lutego 2008.

www.kufcod.com

Gears of War PC 6 listopada!

Epic Games potwierdził pogłoski, jakoby pecetowa wersja Gears of War miała mieć premierę już 6 listopada 2007. Warto przypomnieć, że za konwersję i rozwinięcie tego konsolowego megahitu odpowiada polskie studio People Can Fly.

www.gearsofwar.com

RF Online za darmo!

Zdaje się, że całkowita dominacja World of Warcraft na rynku MMO ma także swoje dobre strony – zwłaszcza dla graczy, którzy z takich czy innych względów nie są w stanie pogodzić się z koniecznością opłacania miesięcznego abonamentu. Mowa naturalnie o trendzie „uwalniania" gier MMO – zmiany ich modelu biznesowego z Pay to Play (P2P) na Free to Play (F2P), i oparciu się choćby na reklamach czy mikrotransakcjach. Wzorcowym przykładem developera zmuszonego szukać własnego miejsca na rynku właśnie w ten sposób jest Codemasters Online, który zaledwie kilka tygodni temu „uwolnił" ArchLorda, dziś zaś, wiedząc już, że dzięki temu liczba graczy AL wzrosła siedmiokrotnie, to samo uczynił z Rising Force Online, grze znanej lepiej jako RF Online. Warto w tym miejscu wyjaśnić, że zmiana modelu na F2P w RF Online nie oznacza wcale przerwania prac nad tą MMORPG osadzoną w hybrydowym świecie fantasy i s.f. (z domieszką mangi). Przeciwnie – wszyscy, którzy zechcą się z nią zapoznać, dzięki darmowemu klientowi otrzymają także kolejny duży update gry zatytułowany Episode II: Pioneers of Novus. Naturalnie nie jest wykluczone, że w przyszłości, kiedy baza graczy wzrośnie siedmiokrotnie, Codemasters Online zmieni zasady i wprowadzi np. płatny „premium content". Jak na razie jednak nic tylko brać i grać!

www.rf-onlinegame.com

APOLLO multimedia

ZNUDZONY?

AKCJA!

PRECYZJNIE I BEZPRZEWODOWO

Joypad GP-5222 Dual Impact

DUAL VIBRATION FEEDBACK
Bezprzewodowy
Dla PC i PS2

www.apollomultimedia.eu

SHORTY

Minimum Crysisa
Ujawniono w końcu minimalne wymagania Crysisa. Krótko: Win XP/Vista, procesor 2,8 GHz (XP)/3,2 GHz (Vista), 1 GB RAM-u (XP)/1,5 GB RAM-u (Vista), grafika 256 MB i SM 3.0...
www.ea.com/crysis/

Gears of War The Movie – R.I.P.?
Zdaje się, że jednak nie dojdzie do realizacji filmu na motywach Gears of War. Problem stanowi ponoć ogromny planowany budżet produkcji. Gdyby coś się zmieniło, damy znać.
www.gearsofwar.com

Nie dla dema Assassin's Creed
Piękna (i bestia) Jade Raymond z Ubisoftu potwierdziła pogłoski, że z uwagi na integralność świata gry Assassin's Creed niemożliwe będzie wykrojenie z niego dema. Pech! :(
http://assassinscreed.uk.ubi.com

Söldner 2 – R.I.P.
Z kronikarskiego obowiązku, bo po prostu sami nie wierzymy, że ktoś mógłby na to czekać, informujemy, że zapowiadany na jesień 2007 projekt Söldner 2 nie dojdzie do skutku.
www.secretwars.net

EA właścicielem BioWare

Krótko, bo rana... wieść jest wciąż bardzo świeża – za cenę ok. 800 milionów dolarów Electronic Arts kupiło Elevation Partners, czyli BioWare Corp. i Pandemic Studios, twórców m.in. Baldur's Gate, Knights of the Old Republic i Mass Effect z jednej, a Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront i Mercenaries z drugiej strony. Fani wymienionych gier z trwogą przypominają losy Westwood Studios i zwłaszcza – Origin Systems wchłoniętych przez EA. My pozwalamy sobie żywić nieśmiało nadzieję, że los serii Ultima (nie wybaczymy!) niekoniecznie musi się powtórzyć. Jak będzie w rzeczywistości – zobaczymy.

www.eagames.com

STICKY

Bungie swobodne jak lot

Szok, jaki wywołały w świecie nie-graczy wyniki sprzedaży Halo 3 (przypominamy – przebiły całe Hollywood), był tylko preludium do poruszenia, jakie sprawiło oświadczenie twórców serii Halo, Bungie, o wyrwaniu się z okowów Microsoftu. Naturalnie wciąż pozostaną związani z gigantem z Redmond umowami wydawniczymi, jednak, jak sami twierdzą, nie ma to jak niezależność...

www.bungie.net

Digital Combat Simulator: Black Shark

Zdaje się, że doniesienia o śmierci symulatorów lotniczych na PC były nieco przesadzone i dane nam, miłośnikom wirtualnej awiacji, będzie jeszcze zagrać w coś innego niż gry serii Flight Simulator. Tym czymś ma być, uwaga, seria symulatorów o nazwie Digital Combat Simulator (w skrócie DCS) autorstwa, uwaga, pamiętnego duetu TFC-Eagle Dynamic – twórców hardkorowych Flankerów i Lock On: Modern Air Combat! I to nie koniec dobrych wieści – pierwsza z gier DCS, Black Shark, której głównym bohaterem będzie rosyjski (może radziecki) Kamow Ka-50, pojawić się ma już w pierwszych miesiącach 2008. Niedługo później zaś dostaniemy dodatkowe moduły, jak A-10A „Warthog" czy AH-64A „Apache" (pamiętamy je jeszcze z 8-bitówek). Naturalnie wszystkie one dzielić mają wspólną bazę technologiczną, dzięki której możliwe stało się nie tylko precyzyjne odwzorowanie maszyn (z aktywnym kokpitem włącznie), ale także dynamicznych teatrów wojennych (w Black Sharku ponad 330 tys. metrów kwadratowych zachodniego Kaukazu). Polowanie na wirtualnym niebie Czarny Rekin rozpocznie już wiosną.

www.digitalcombatsimulator.com

Bionic Commando

Legenda 8-bitówek, Bionic Commando, powraca! A wraz z nim prawdopodobnie najbardziej niezwykły bohater gier komputer – już-nie-człowiek-jeszcze-nie-maszyna – sam Bionic Commando i jego legendarne już mechaniczne ramię! Nie mniej interesująca jest fabuła gry. Jak pamiętamy (lub nie), Bionic Commando, czyli w rzeczywistości Nathan Spencer (uwaga, głosu w grze użyczy mu Mike Patton, były wokalista Faith No More), to tajny agent na usługach rządu. Ściślej – były tajny agent, gdyż jak się dowiadujemy, Spencer został zdradzony, oskarżony o zbrodnie, których nie popełnił, a po krótkim quasi-procesie skazany i... stracony. Dokładnie w trzy lata później w Ascension City dochodzi do eksplozji prototypowej broni masowego rażenia. Nazwa jest nad wyraz odpowiednia – wywołane przez wybuch trzęsienie ziemi kompletnie rujnuje miasto, towarzyszące mu promieniowanie zaś zabija niemal całą jego ludność. Na domiar złego na zgliszczach pojawiają się uzbrojeni terroryści, którzy przejmują kontrolę nad systemami bezpieczeństwa podziemnej placówki badawczej. Rząd nie ma innej możliwości i musi reaktywować jedynego i niepowtarzalnego Bionic Commando, którego wyszkolenie i wyposażenie pozwoli stawić czoło zagrożeniu.

Bionic Commando to trójwymiarowa gra akcji, w której – w przeciwieństwie do większości tytułów – przestrzenność ta rzeczywiście ma znaczenie. Ruiny i zgliszcza Ascension City stanowią teren nie do przebycia dla wszystkich niedysponujących podręczną „wyciągarką". Jak przy tym twierdzą twórcy – duet GRIN-Capcom, współczesna technologia umożliwiła im stworzenie naprawdę otwartego świata. Podobnie nieograniczony zdaje się system walki, w którym dzięki mechanicznemu ramieniu możemy ciskać... wrakami samochodów! Reaktywacja Bionic Commando odbyć się ma już w przyszłym roku.

www.bioniccommando.com

Pudło!
I kto ma teraz problem?

Z głośnikami **Logitech® X-540** zawsze usłyszysz gdy ktoś zakrada się by strzelić Ci w plecy, tym razem poprostu przeładuj broń i zalicz headshot'a!
Usłyszysz każdy dźwięk... z głośników Logitech®.

Logitech

Uwierz w to co słyszysz. **Głośniki Logitech®**

Więcej na **www.getsound.pl**

NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE

W serii TOPSELLER znajdziesz gry:

- Act of War Złota Edycja
- Broken Sword: Anioł Śmierci
- Cezar IV
- Dark Messiah of Might and Magic
- Dragonshard
- Empire Earth II Złota Edycja
- Eragon
- F.E.A.R.
- F.E.A.R.: Extraction Point
- Fahrenheit
- Joint Task Force
- Piraci z Karaibów: Na krańcu świata
- Rise of Nations: Rise of Legends
- Scarface: Człowiek z blizną
- SWAT 4 Złota Edycja
- The Guild 2
- The Guild 2: Piraci Starego Świata
- The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie
- Titan Quest
- ToCA Race Driver 3
- Tycoon City New York
- Worms 4: Totalna Rozwałka

Już wkrótce kolejne hity w serii:

- Age of Empires: The War Chiefs
- Heroes of Might and Magic V: Kuźnia Przeznaczenia
- SpellForce 2: Władca Smoków
- Test Drive Unlimited
- Titan Quest: Immortal Throne
- Virtua Tennis 3

TOPSELLER.GRAM.PL

TOPSELLER to zupełnie nowa, rewelacyjna seria gier komputerowych! Stworzona została z myślą o wszystkich, dla których najważniejsza jest sama gra, a nie masa zbędnych bajerów. Dzięki temu każdy z fantastycznych tytułów z serii **TOPSELLER kosztuje tylko 39,99 zł! Płać tylko za gry, a nie za dodatki!**

DOBRA CENA • DOBRA CENA 39,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

© 2007, TOPSELLER jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NIE PŁAĆ ZA ZBĘDNE BAJERY!

TS

6 NOWYCH HITÓW W SERII JUŻ 18 PAŹDZIERNIKA!

TOPSELLER

NOWA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH!

SERIĘ POLECAJĄ

CLICK! radiostacja WP.PL

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DATA PREMIERY: WIOSNA 2008
WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

YOROKONDE | KANE ŻYJE!

C&C3 – GNIEW KANE'A

W Sieci jakiś czas temu pojawił się screenshot sygnowany tajemniczym kodem C&CX: CONSOLE RADIALTEST. Tłumy fanów z całego świata zaczynają spekulować: „Nowy C&C?", „Może jakiś zagubiony work-in-progress z »trójki«". Dziś już znamy odpowiedź.

Vader i te jego kompleksy...

Sir, to laser!

Podczas przerw w walce – zawody w przeciąganiu liny.

Był to kadr z testów nowego, bardziej dynamicznego interfejsu do xboxowej wersji pierwszego dodatku C&C3 – Gniewu Kane'a. Co oczywiście nie oznacza, że nie będzie wersji na PC.

Kampania w add-onie w całości poświęcona będzie Bractwu Nod, jego odrodzeniu po drugiej wojnie o Tyberium i losom do, a nawet i po czasach wojny trzeciej. Wszystko opatrzone oczywiście HD-kowymi, klasycznymi dla serii filmikami z Joe'em „Kane'em" Kucanem.

Zmiany, nie dodatki

Najbardziej znaczącą innowacją w odniesieniu do poprzednich części sagi będzie wprowadzenie używanego ostatnio chociażby przez Króla Nazguli trybu Global Conquest, w którym dynamiczna rozgrywka w czasie rzeczywistym poprzedzona będzie taktycznym rozstawianiem na mapie świata naszych wojsk. Wojsk, które będą mogły należeć albo do którejś z trzech głównych frakcji konfliktu, albo do jednej ze specjalistycznych podgrup (po dwie na każdą ze stron). Standardem będzie, że każda z nich ma znacząco zmieniać styl gry. Developerzy uzasadniają tę decyzję staraniami o wpasowanie produktu w gusta graczy i ułatwienie im odnalezienia siebie i swojej drogi w uniwersum Wojen o Tyberium.

Nowości na rynku. Jednostek

Podobno projektanci spędzili całkiem sporo czasu na wertowaniu forów, zbieraniu i analizowaniu zawartych na nich sugestii i pomysłów. *Chcemy wprowadzić do gry jak najwięcej pomysłów fanów* – zapewniają developerzy. Spełnieniem oczekiwań sympatyków GDI mają być: śmigłowiec Hammerhead, Slingshot – solidne, mobilne działo do obrony przeciwlotniczej, i czołg soniczny Shaherer.

Fanatykom Bractwa Nod powinny się spodobać: specjalizujący się w atakach z ukrycia, skorpionopodobny Specter z potężną wyrzutnią w miejscu ogona, cyborgowaty Awakened oraz Reckoner – wóz pancerny z opcją jednorazowej transformacji w bunkier. Sercami miłośników bezwzględnych Scrinów mają zawładnąć przypominający nieco stridera z HL2 Ravager i stonogowaty czołg – Mechapede.

Wszystkie jednostki mają być naturalnie częściowo modyfikowalne, np. siłę ogniową Hammerheada można wzmocnić oddziałem piechoty na pokładzie, a wyposażony w taran z ostrzy Reckoner powinien bez problemu rozprawić się z oddziałem ciężkiej piechoty. Okazję do sprawdzenia tych zapewnień dostarczą też nowe mapy w trybie multiplayer – będzie ich aż 20.

Od fanów dla fanów?

Naprawdę nie możemy się doczekać premiery tego dodatku – mówią entuzjastycznie projektanci, akcentując przy okazji i na każdym kroku fanowski charakter zarówno źródła inspiracji zmian, jak i samych prac nad dodatkiem. Typowa marketingowa zagrywka, którą słyszymy za każdym razem, ale z ostatecznym osądem trzeba poczekać do wiosny przyszłego roku. |CDA|

TIMESHIFT™
NAJGROŹNIEJSZA BROŃ – CZAS

Cofaj, zatrzymuj oraz spowalniaj czas!
Nowatorska strzelanka, dająca niespotykane dotąd możliwości ingerencji w świat gry!

PREMIERA: LISTOPAD 2007*

POLECAMY onet.pl NEW GRY.ONET.PL

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy! okup.gram.pl

18+ www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360 XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
gram.pl Z CDPROJEKT
THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA
SIERRA vivendi GAMES POWERED BY: gamespy
DOBRA CENA 99,90 Xbox 360
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT
Dołączy wersja PC

©2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Zaprojektowano i wykonano przez Saber Interactive. TimeShift, Sierra oraz Sierra logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. W USA oraz/lub w innych państwach. GameSpy oraz „Powered by Gamespy" są znakami handlowymi, należącymi do GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz „The Way It's Meant to be Played" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation w USA oraz/lub w innych państwach. „PlayStation", „PLAYSTATION" oraz „PS" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 LIVE oraz loga Xbox są znakami handlowymi Microsoft. Wszystkie inne znaki są własnością ich prawnych właścicieli.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: PIVOTAL GAMES
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2008
- WWW.CONFLICT.COM

SEKRET MNICHA | KONFLIKTÓW CI U NAS DOSTATEK

Nie wtrącaj się!

CONFLICT DENIED OPS

Conflicty były jak na razie cztery. Dwa na pustyniach Bliskiego Wschodu, jeden w Wietnamie i jeden globalny. I choć żaden z nich nie stał się bezdyskusyjnym hitem, w sumie sprzedano 6 milionów sztuk.

Studio Pivotal Games najprawdopodobniej nie potrafi wyprodukować niczego, co nie ma w tytule słowa „Conflict", dlatego też ogłoszona rok temu gra Crossfire stała się niedawno piątą częścią serii, tym razem z podtytułem Denied Ops. Będzie to jednocześnie pierwszy nextgenowy tytuł serii. I pierwszy, w którym bohaterów jest dwóch, a nie czterech jak dotychczas.

LOCKED...

Mimo obecności drużyny, seria Conflict nigdy nie miała ambicji bycia taktycznym shooterem. Zawsze chodziło tylko o radosne dziesiątkowanie populacji terrorystyczno-przestępczej, a demolkę urozmaicono możliwością zmiany za pomocą magicznego guzika kontrolowanej przez gracza postaci. Przełączanie się między „drużynowymi" było możliwe w każdym momencie rozgrywki, a kontrolę nad pozostałymi obejmowało AI – nie inaczej będzie tym razem.

Seria Conflict nareszcie doczekała się łatki next-gen.

W Denied Ops bohaterów będzie dwóch, tym razem bowiem postawiono na jakość. Jeden młody, czarnoskóry i „hop-do-przodu", drugi doświadczony – miejmy nadzieję, że sarkastycznych komentarzy i zgryźliwych docinków nie zabraknie. Obaj są częścią ultratajnej komórki CIA, załatwiającej najmniej przyjemne sprawy w sposób, który absolutnie nie może być powiązany z rządem USA.

Smile!

Tym razem za skórę Jankesom zalazł zły Ramirez, który obalił demokratyczny rząd Wenezueli i zabrał się do grożenia światu za pomocą rzekomych atomówek. Wujek Sam musi więc wejść na podwórko Ramireza. Ale tylnym, nieoficjalnym wejściem – i tu wkraczają dzielni chłopcy. **Z pełnym arsenałem, żądzą niesienia pokoju w krajach Trzeciego Świata i umiejętnością prowadzenia wszelkich pojazdów (w tym czołgów).** Akcja w iście hollywoodzkim (jeśli wierzyć twórcom) stylu rozpocznie się w Ameryce Południowej, by potem zahaczyć o Południową Afrykę i Rosję.

...AND

Oprawa gry ma zasługiwać na miano „następnopokoleniowej", ale tym, co powinno zainteresować największą rzeszę graczy, jest **możliwość niszczenia otoczenia**. Denied Ops szczyci się wynalazkiem nazwanym Puncture Technology (technologia przebicia), który ma pozwolić na przestrzelenie ściany i stworzenie sobie dogodnego miejsca na rozłożenie zestawu „mały podglądacz", rozwalenie części dachu/podłogi, aby przeciwnikom wrzucić wybuchową paczkę, lub po prostu wysadzenie porządnego kawałka pomieszczenia, gdy do drzwi nam za daleko.

Niszczyciel Barierek II: Zemsta.

...LOADED

Do tradycyjnego łubu-dubu dojść ma konieczność dokonywania wyborów moralnych w jakiś kombinatorski sposób powiązanych z uwalnianiem zakładników, lecz na ten temat nie wiadomo nic ponad to, że owi zakładnicy będą mogli w nagrodę za oswobodzenie wspomóc waleczne duo amunicją lub zbrojnym ramieniem.

Prócz kampanii dla jednego gracza będziemy się mogli pobawić tym samym zestawem misji w multiplayerowym co-op oraz klasycznym Deathmatch, Team Deathmatch i Conquest (maksymalnie dla 16 zawodników). Jak to w zapowiedziach bywa – tytuł ten wygląda na kawał rzetelnej, dobrze zrobionej gry akcji, która zapewni kilkanaście godzin godziwej rozrywki. Denied Ops prezentuje się podobnie do nadchodzącego Kane & Lynch, ale czy będzie odeń lepsze, przekonamy się za minimum pół roku. |CDA|

SIĘGNIJ PO WŁADZĘ ABSOLUTNĄ!

EMPIRE EARTH III

Poprowadź swoją cywilizację do władzy nad całym światem, od zamierzchłej przeszłości aż po daleką przyszłość. Największa gra RTS powraca już 5 grudnia 2007!

CAŁA KULA ZIEMSKA DO PODBICIA!
Wykorzystaj wojenne łupy do budowy potęgi swego imperium.

3 UNIKALNE FRAKCJE!
Cywilizacje Zachodu, Bliskiego lub Dalekiego Wschodu, z których każda posiada własne jednostki, budynki i unikatowe drzewa technologii!

NAPISZ NOWĄ HISTORIĘ ŚWIATA!
Stań na czele swojego imperium i patrz jak zmienia się ono przez wieki!

12+ www.pegi.info
99,90 ZŁOTYCH
PL
zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
gram.pl
Games for Windows
SIERRA

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Empire Earth, Sierra i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. w USA lub/i innych krajach. Windows i przycisk Start Windows Vista Start są zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation W USA i/lub innych krajach „Games for Windows" i przycisk Start Windows Vista Start użyto na licencji Microsoft Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni

GATUNEK: ŚCIGAŁKA
PRODUCENT: TARGEM GAMES
DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2007
HTTP://TARGEM.RU/SLEDGEHAMMER/

WEAVER | ZAPOWIADA CIĘŻKICH I WŚCIEKŁYCH

SLEDGEHAMMER

Domeną gier XXI wieku jest to, że zainteresowanie potencjalnego nabywcy danym tytułem znacznie wzrasta lub też maleje zaraz po opublikowaniu przez producenta paru pierwszych screenów...

Jest to podejście działające na niekorzyść takich projektów jak dzieło Targem Games – produkcji naprawdę dobrze rokującej z uwagi na ciekawy pomysł, dużą grywalność oraz klimat, nie zaś z racji graficznych fajerwerków.

Sledgehammer to w teorii arcade'owa gra wyścigowa z domieszką akcji. W praktyce jest jednak **pełną emocji samochodową rozwałką**. Kierowany przez gracza pojazd – uzbrojony jak fura brytyjskiego 007 – bierze udział w szaleńczym wyścigu ulicami amerykańskich miast oraz ich okolic. Sieje przy tym postrach wśród rywali i normalnych kierowców mijanych na szosie. Brzmi to absurdalnie i zalatuje tandetą, ale w rzeczywistości oznacza dynamiczną rozgrywkę, w której liczy się głównie to, aby efektownie i nie zważając na nic zlikwidować wroga, a dopiero następnie przejechać linię mety.

Sledgehammer, z uwagi na tematykę przywodzącą na myśl takie tytuły jak Twisted Metal czy Interstate '76, skierowany jest do specyficznego grona odbiorców. Identycznie jak w wymienionych grach, za narzędzia eksterminacji służą wszelkiego rodzaju karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet itp. Jednak do samego wyścigu przystępuje się, zasiadając za kierownicą potężnego trucka, a nie zdezelowanego grata z podwórka. Taki kilkutonowy potwór, dodatkowo opancerzony i uzbrojony po zęby za kasę wygraną w wyścigach, mknie przed siebie i nie baczy na błahostki, takie jak barierka, płot – ba, nawet samochód osobowy! Co bardziej oszczędni kierowcy będą mogli kupić nowego trucka, udoskonalić aktualnie posiadanego, dorzucając np. potężniejsze bronie czy napęd odrzutowy.

Dużym plusem Sledgehammer jest, zaraz obok dynamiki rozgrywki i lekkiego podejścia do tematu wyścigów, **spora interaktywność środowiska**, po jakim przyjdzie graczowi szarżować. Można będzie zniszczyć naprawdę wiele, a także wykorzystać elementy otoczenia, aby utrudnić żywot innym zawodnikom – ot, choćby kosząc dźwigary jakiejś konstrukcji, która następnie legnie prosto na ścigającego nas oponenta.

Taki tytuł jak Sledgehammer straciłby wiele, gdyby nie zaplanowano dla niego trybu multiplayer. Ten, a jakże, będzie dostępny i podejrzewam, że po ukończeniu singla przeistoczy się w główny motor napędowy, jeśli chodzi o żywotność produktu. Single player bowiem, mimo dodatkowych sześciu minigierek, nie będzie na tyle rozbudowany, aby podchodzić do niego więcej niż raz, góra dwa. W multiplayerze natomiast kryć się będzie największa frajda, gdyż do wyścigu – czy to w trybie co-op, czy deathmatch – przystąpić do gry będzie mogło osiem osób jednocześnie. Ci natomiast, którzy w ten sposób grali chociażby we FlatOuta, doskonale wiedzą, jaka zabawa i jakie emocje kryją się pod hasłem 'up to 8 players'.

Szkoda, że Sledgehammer nie ma jeszcze polskiego dystrybutora. Mam jednak nadzieję, że do grudnia – kiedy to gra pojawi się na rynku – któraś z polskich firm zwróci nań uwagę. **CDA**

JEST TAKA PRACA, W KTÓREJ TŁUMY SKANDUJĄ TWOJE IMIĘ

NAJLEPSZY MANAGER PIŁKARSKI NA PC/MAC Premiera: listopad 2007*

Patroni medialni:

www.pegi.info

www.sega-europe.com

©SEGA, SEGA logo i Football Manager 2008 są zarejestrowanymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.
* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: GEARBOX SOFTWARE
DATA PREMIERY: KONIEC 2008
WWW.GEARBOXSOFTWARE.COM

CORMAC | PUSZKA PANDORY

Na niegościnnej Pandorze nawet kosiarek do trawy potrzebujemy większych.

BORDERLANDS

***– Dodaj do siebie wszystkie bronie ze wszystkich gier, a Borderlands i tak będzie miał ich więcej* – oznajmił szef studia Gearbox Randy Pitchford. Mówił zupełnie serio. W Borderlands będzie można znaleźć ponad pół miliona (sic!) pukawek.**

500 tysięcy... To tak, jakby rozdać broń każdemu mieszkańcowi Gdańska, a i tak zostałoby jeszcze dość dla obywateli Krosna. A każda z tych broni będzie inna. Umieszczenie tak ogromnej ich liczby w grze wydaje się niemożliwe, jednak wyjaśnienie jest bardzo proste. **Pukawki będą generowane przez specjalny system składający każdy egzemplarz z podzespołów**, z których każdy będzie miał określony wpływ na działanie całości (np. dłuższa lufa przełoży się na większą celność). Nie będą to więc bronie różniące się np. tylko teksturą na kolbie czy innymi niuansami wyglądu, lecz istotnymi parametrami, takimi jak celność, zasięg, rozrzut, pojemność magazynka czy siła odrzutu. Nawet jeśli z jakiegoś powodu Gearbox nie spełni obietnic i w finalnej wersji nie zobaczymy aż pół miliona typów oręża, zawrót głowy i tak mamy gwarantowany – już obecna, wczesna wersja kodu wykorzystywana do pokazów potrafi wygenerować ich ponad 75 tysięcy. Swoją drogą, już 75 różnych pukawek wystarczyłoby do wzbudzenia szacunku...

„Allor, SCREENY!", huknął Mac Abra.

Trafimy tam, gdzie Obcy szczekają d*pami, a droga mleczna jest zwijana na noc.

Sprzętu ci u nas dostatek

W demie pojawiały się liczne karabiny szturmowe (z celownikami optycznymi i bez), broń maszynowa, a nawet... rewolwer kalibru tak wielkiego, że jego bębenek mieścił tylko dwa pociski. W finalnej wersji zobaczymy także sprzęt ciężki (np. wyrzutnie rakiet), broń energetyczną oraz zabawki Obcych. Również miłośnicy walki w zwarciu znajdą coś dla siebie – choćby krzyżówkę tasaka z piłą łańcuchową. Niektórzy producenci broni będą rozpoznawalni ze względu na pewne specyficzne rozwiązania konstrukcyjne (np. drewniane łożyska lub perłowe rękojeści). Wygląda na to, że gra będzie dla miłośników zbieractwa takim samym rajem, jakim są hack'n'slashe ze swym generowanym losowo żelastwem. Jak jednak połapać się w tym całym bogactwie bez konieczności porównywania ogromu słupków ze statystykami? Otóż autorzy gry wprowadzili kod kolorystyczny – podnosząc broń koloru czarnego będziesz wiedział, że może się ona pochwalić wysoką szybkostrzelnością, jednak jej celność pozostawia nieco do życzenia. Karabinek srebrny z kolei wypluwa mniej pocisków na minutę, jednak daje dużo większą szansę na zadanie obrażeń krytycznych.

Indiana Max

Gearbox poszedł z Borderlands w podobnym kierunku, co id Software ze swoim Rage'em (zapowiedź w CDA 09/07). Tu też dostajemy **gatunkową krzyżówkę wkomponowaną w niegościnny świat odległej przyszłości**. O ile jednak piekło przedstawione w Rage'u będzie piekłem na Ziemi, o tyle w Borderlands trafimy w odległe partie kosmosu, w którym Obcy szczekają dupami, a droga mleczna jest zwijana na noc. Światem gracza stanie się Pandora – planeta przypominająca Ziemię pod względem atmosfery, jednak oddalona od swego słońca tak bardzo, że na okrążenie go potrzebuje dziesięciu lat, zaś doba trwa na niej 60 godzin. Gdy ziemscy osadnicy – przestępcy, łowcy skarbów i inni desperaci zwabieni plotkami o potężnym artefakcie Obcych – przybyli na Pandorę gigantycznymi statkami i założyli siedem miast, była zima. Kiedy zaś nastała wiosna i przyszła odwilż, **okazało się, że ludzie wcale nie są panami tego skrawka wszechświata**. Z lodu bowiem wylazło obce plugastwo, które do tej pory spało smacznym, zimowym snem.

W tym momencie na scenę wkroczy gracz, który wcieli się w wybranego spośród kilku poszukiwacza przygód, będącego swoistą krzyżówką Indiany Jonesa i Szalonego Maxa z wiadomego filmu. Cel? A jakże – przeżyć. Przy okazji oczywiście wypełni się szereg misji zlecanych przez NPC-ów. Na rozgrzewkę będziesz musiał zyskać zaufanie miejscowej ludności, rozwiązując jej różnorakie problemy. I tu dochodzimy do kolejnego po broniach mocnego punktu Borderlands – swobody rozgrywki. Twórcy obiecują, że **chcąc odpocząć od głównego wątku fabularnego, będziesz mógł w każdej chwili zrobić sobie przerwę na liczne zadania poboczne** czy zwykłą eksplorację rozległego, otwartego świata gry.

Auu! Tylko nie w ogon, bydlaku!

Berek! Ty gonisz!

For gold, fame and XP's

Podczas wykonywania zadań zdobywać będziesz nie tylko pieniądze, sławę i szacunek, lecz także punkty doświadczenia, które pozwolą ci **rozwinąć swego poszukiwacza przygód**. Wykupiwszy odpowiednie umiejętności, będziesz mógł m.in. szybciej biegać, wyżej skakać, przetrwać poważniejsze postrzały i posługiwać się bronią robiącą większe dziury. Zaimplementowanie takich erpegowych rozwiązań pozwoliło twórcom wyeliminować ustawione na sztywno poziomy trudności. Jeśli zatniesz się na którymś bossie, będziesz mógł dać sobie z nim spokój, zrobić kilka questów i wrócić po jakimś czasie silniejszy.

Nie będzie to zresztą jedyna naleciałość z RPG. Podczas zwiedzania Pandory trafimy do siedmiu ludzkich miast rodem z filmu w postapokaliptycznych klimatach, z handlarzami, lekarzami i zleceniodawcami. Statki, którymi przylecieli koloniści, były jednorazowego użytku. Po wbiciu się w powierzchnię planety przekształciły się one w miasta. Można się więc spodziewać widoków jak ze złomowiska – budynków skleconych z kawałków żelastwa, wielkich futurystycznych machin górniczych itp. W tworzeniu gry udział bierze Ron Cobb, projektant z Hollywood, który maczał palce m.in. w filmach takich jak „Gwiezdne wojny: Epizod IV", dwie pierwsze części „Obcego" czy „Pamięć absolutna". Współpraca ta ma zapewnić niezwykłość designu świata Borderlands. Pandorę zamieszkiwać mają naprawdę niezwykłe zwierzęta, począwszy od drobnych gryzoni, poprzez miejscowy odpowiednik sępów (tyle że większych i straszniejszych) terroryzujących ludzkie osiedla, a skończywszy na wielkich bestiach przypominających nosorożce po diecie bogatej w „witaminki".

We dwoje na łaziku

Podobnie jak w Rage'u, **w Borderlands trzeba będzie sporo pojeździć**. Dostępne będą różne rodzaje łazików – poruszające się na kołach, gąsienicach i poduszkowce. Wybór typu zależny jest od terenu, po jakim zamierzamy przemieszczać się pojazdem. Każdy ma miejsce dla kierowcy i strzelca, każdy jest też poważnie uzbrojony. Swój pojazd będzie można tuningować w miejskich sklepach. Walki z pojazdów mają być niezwykle dynamiczne, a pazur pokazywać mają zwłaszcza w przemyślanym trybie multiplayerowym, do którego niniejszym przechodzimy.

Choć grę będzie można zaliczyć w całości w pojedynkę, od początku projektowana była tak, by zapewniała wielkie emocje w trybie co-op dla maksimum czterech osób. Gracze będą się mogli łączyć w grupy w każdej chwili. **Będzie można po prostu dołączyć postacią do cudzej gry, a następnie wrócić do swojej i kontynuować zabawę we „własnym" świecie**, zachowując przy tym wszystkie przedmioty i całe doświadczenie zdobyte podczas zabawy ze znajomymi. We fragmentach jeżdżonych jeden gracz zajmie miejsce kierowcy, drugi zaś obejmie rolę tylnego strzelca. W każdej chwili będzie można zamienić się miejscami.

Gra powstaje – na silniku Unreal Engine 3 – od ponad 20 miesięcy i niestety przyjdzie nam poczekać na nią (o ile nie będzie obsuwy) jeszcze ponad rok. – *Uważamy, że jest sporo rzeczy, które można zrobić z FPS-ami, żeby pchnąć gatunek do przodu. Dlatego zdecydowaliśmy się stworzyć Borderlands* – wyjaśnia Randy Pitchford. I faktycznie, w tej chwili wiele wskazuje na to, że gra ta może być ważnym etapem ewolucji first person shooterów. |CDA|

Ciemność, widzę ciemność!

- GATUNEK: WYŚCIGOWA/STRZELANKA
- PRODUCENT: SKYFALLEN ENTERTAINMENT
- DATA PREMIERY: LATO 2008
- WWW.1CPUBLISHING.EU

ANDRZEJ MĄDRZAK | APOKALIPSA WIDZIANA ZZA KÓŁKA

DEATH TRACK RESURRECTION

Witam Państwa na finale Wyścigów Pomyleńców w Paryżu! Zawodnicy zajęli już pozycje startowe, zbrojone karoserie połyskują w blasku płomieni, które od kilku dni trawią stolicę Francji. Strażacy zostali odesłani do baz, co powinno dodatkowo podgrzać atmosferę. Ekipy naprawcze dokonują ostatnich przeglądów uzbrojenia pojazdów. I oto sygnał, w powietrzu roznosi się ryk rozgrzewanych silników. Odliczanie rozpocznie się lada moment...

Doprowadzenie kanalizacji do pewnych budynków okazało się nadspodziewanie skomplikowane.

Jeśli zmęczyły cię gry wyścigowe niedające jakże pożądanej możliwości częstowania rywali serią z kaemu czy też pozostawienia na trasie drobnej wybuchowej niespodzianki, a po nocach wzdychasz przy świetle księżyca do klasycznych tytułów, takich jak Megarace, Wipeout czy Death Rally, być może zainteresuje cię nowy tytuł opracowywany przez SkyFallen. Firma, znana dotąd z hack'n'slasha Blood Magic, tym razem postanowiła odświeżyć gatunek niemal całkowicie na PC wymarły – **hybrydę wyścigówki i strzelanki**.

3...

Zazwyczaj w tym miejscu pojawiało się kilka linijek na temat nowatorskich elementów, jakie autorzy chcą wszczepić w opracowywane dzieło. Tym razem jednak zmuszony jestem zrezygnować z tego punktu programu z prostej przyczyny – **innowacji nie przewidziano**. Wygląda na to, że panowie ze SkyFallen są bardzo przywiązani do ogólnie przyjętych schematów gatunkowych i ani im w głowie je burzyć. Dlatego też DT:R zapowiada się na mieszankę elementów pojawiających się niemal w każdej pokrewnej grze, począwszy od jej duchowego przodka Death Track jeszcze z 1989 roku – aż po wydane niedawno na konsole nowej generacji Full Auto. Prawdę mówiąc, na ujawnionych materiałach gra prezentuje wprost niebywałe podobieństwo do tej ostatniej produkcji.

2...

Do dyspozycji dostaniemy dziesięć pojazdów różniących się gabarytami, osiągami i oczywiście uzbrojeniem. Każdy potrafi: jeździć (!), strzelać, a w sytuacjach awaryjnych odpalić turbo, dzięki któremu przegoni natrętną konkurencję. Dodatkowo na trasie natknąć się można będzie na rampy, które poślą naszą maszynę w powietrze, gdzie – w celu zdobycia dodatkowych punktów – możemy wykonać triki w rodzaju obrotów wokół osi pojazdu. Twórcy obiecują także przyzwoitą liczbę torów umieszczonych w największych światowych metropoliach – od Paryża, przez Moskwę, Tokyo i Rzym aż po Istambuł.

1...

Oprawa graficzna zapowiada się solidnie, acz bez większych fajerwerków. Pojazdy są względnie szczegółowe, a autorzy obiecują realistyczny model zniszczeń. Całkiem ciekawie zapowiadają się także trasy. Czy to Moskwa, w której szaleje gigantyczne tornado, czy płonący Paryż pod oblężeniem wojskowym – aż dziw, że w tak ponurej przyszłości ktokolwiek ma czas i chęć urządzać wyścigi samochodowe. Dodatkowym i niezbyt oryginalnym, acz mogącym urozmaicić rozgrywkę pomysłem jest to, że **liczne elementy plansz mają ulegać zniszczeniu**, co może mieć decydujący wpływ na wynik wyścigu. Co prawda, na razie nie wygląda to jeszcze zbyt przekonująco – walący się wysokościowiec przypomina raczej makietę z kafelków – ale autorzy mają jeszcze trochę czasu, aby dopracować ten aspekt gry.

START!

Mimo że do **premiery pozostało jeszcze grubo ponad pół roku**, już teraz można zaryzykować stwierdzenie, że Death Track: Resurrection nie będzie tytułem rewolucyjnym. Zapowiada się raczej na kompilację elementów zapożyczonych z innych przedstawicieli gatunku. Jednak nic nie wskazuje na to, by fan ostrej walki na torze wyścigowym, niekoniecznie opartej na zasadach fair play, miał się przy nadchodzącym dziele SkyFallen kiepsko bawić. **[CDA]**

Żadnej rewolucji, innowacji, fajerwerków – ale za to naprawdę dużo grywalności.

KONAMI
This is me
THIS IS MY GAME
Premiera – listopad 2007
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER
3+
PC DVD ROM
XBOX 360. XBOX LIVE.
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
www.pegi.info
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino. Officially licensed by FFA © Football Australia 2006 Limited. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF. Officially licensed by FIGC and AIC. © 1996 JFA. © 2002 JFA.MAX. © 2001 Korea Football Association. Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficial licenciado RFEF. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. Officially licensed by Eredivisie CV. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 07/08 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Official Licensed Product of A.C. Milan. Porduto Licenciado por Sport Club Internacional. Under licence from [JJB Sports plc/The Rangers Football Club plc]. Rangers is a registered trade mark of The Rangers Football Club plc. Official Product of Club Atlético River Plate Under license of Pro Entertainment. Official product manufactured and distributed by KDE-J under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Produced under licence from Tottenham Hotspur Plc. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

TYLKO NAJLEPSZE GRY

EKSKLUZYWNE WYDANIE

OBSZERNA INSTRUKCJA

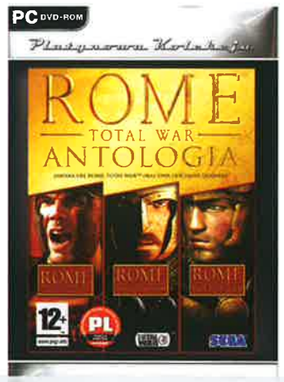
PROFESJONALNY PORADNIK

DOŻYWOTNIA GWARANCJA

DODATKI NA GRAM.PL

Platynowa Kolekcja

PREMIERA NOWOŚCI W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA JUŻ 15 LISTOPADA!



W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

- AGE OF EMPIRES III
- ANTOLOGIA BLIZZARD
- COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI
- DIABLO II ZŁOTA EDYCJA
- FABLE
- GOTHIC 3
- JADE EMPIRE: EDYCJA SPECJALNA
- MEDIEVAL II: TOTAL WAR
- NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA
- NEVERWINTER NIGHTS 2
- ROLLERCOASTER TYCOON 3 ZŁOTA EDYCJA
- SAGA GOTHIC
- SPELLFORCE 2: CZAS MROCZNYCH WOJEN
- THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW ZŁOTA EDYCJA
- WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA

PL

59,90

gram.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NAJBARDZIEJ STYLOWA ROZRYWKA

SPACE SIEGE

HUT | LECI W KOSMOS

PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: MARZEC 2008
WWW.SPACESIEGE.COM

W swojej najnowszej produkcji studio Gas Powered Games zabiera nas z zatęchłych lochów i magicznych lasów, znanych ze stworzonej przez nie serii Dungeon Siege, daleko w przyszłość i wysoko w gwiazdy. Beam me up, Scotty! – zawołałem... I znalazłem się w Seattle, by na własne oczy ujrzeć najnowsze dziecię GPG.

Ta zmiana klimatu – z fantasy na hard s.f. – to nie jedyne, co będzie nowe w nadchodzącej grze Gas Powered Games. Bliżej nieokreśloną, definiowaną przez gracza postać grywalną zastąpi wymyślony przez twórców bohater z krwi i kości; zamiast wieloosobowej drużyny poprowadzimy ekipę do zadań specjalnych złożoną z... zafascynowanego technologią eks-żołnierza, któremu towarzyszy jego robot. System rozwoju postaci nie będzie się już koncentrował na podbijaniu statystyk, a kluczem do zwiększenia jej umiejętności mają być cybernetyczne moduły. Ale choć mogłoby się wydawać, że z serią Dungeon Siege nie łączy Space Siege nic, poza jednym słowem w tytule, dowodzonemu przez Chrisa Taylora zespołowi (patrz ramka: Joga i otręby) udało się zachować podobny styl rozgrywki, rozpoznawalny właściwie na pierwszy rzut oka. Tyle tylko, że w nowej grze będzie on – jak za Daft Punkiem rapuje Kanye West – *„hard, better, faster, stronger"*.

Chris Taylor przedstawia

Ów styl rozgrywki to oczywiście **hack'n'slash, ale w wersji takiej, jaką na potrzeby pierwszej części Dungeon Siege'a wymyślił Chris Taylor**, szef studia Gas Powered Games. W tamtej grze wszystko – szczególnie od momentu, gdy bohater wszedł już na pewien poziom doświadczenia – było efektowne, wyolbrzymione, momentami nawet przesadzone. Heros i jego drużyna rozprawiali się z dziesiątkami przeciwników, każdy z nich pozostawiał po sobie potężne bronie i artefakty, których cechy wzbogacono w magiczny sposób; rzucane czary eksplodowały feerią barw. Tak samo będzie w Space Siege'u, nawet mimo że sam Taylor (twórca także m.in. Total Annihilation i Supreme Commandera) bierze w tym projekcie udział wyłącznie jako ktoś w rodzaju konsultanta. Głównym szefem zespołu pracującego nad grą jest Bert Bingham i to on najwięcej opowiadał o grze podczas naszej wizyty w bostońskiej siedzibie studia.

Fanów gier charyzmatycznego twórcy – znanego z dowcipnych, błyskotliwych wywiadów i pasji, z jaką prezentuje tworzone przez siebie tytuły – mogę od razu uspokoić. Jak wyjaśnia Bingham: – *Chris jest zaangażowany w prace nad Space Siege'em od pierwszego dnia. To zresztą nasz wspólny pomysł, by przenieść serię Dungeon Siege w kosmos. Na tym jednak jego rola się nie zakończyła. Jak zawsze podczas prac nad grą co jakiś czas spotyka się cały zespół zaangażowany w jej produkcję, w tych spotkaniach bierze udział również Chris. Dzieli się z nami uwagami i doświadczeniem, a te rzeczy są w jego przypadku bezcenne. Poza tym jest on „ojcem" serii Dungeon Siege i dba o to, by pewne jej charakterystyczne cechy były zauważalne również w tym projekcie. Choćby to, jak ekscytujące są starcia z przeciwnikami, jakie są proporcje między walką a eksploracją, to, jak zróżnicowani są wrogowie i środowisko gry itd. Przede wszystkim zaś Chris motywuje nas, żebyśmy wszystkie elementy podkręcili do maksimum. Chodzi o to, by podczas walki w powietrzu fruwały kawałki mebli, części ciała przeciwników, by gracz brał udział w wydarzeniach, które wymagają od niego superbohaterskich czynów. Ludzie znają to przecież z serii Dungeon Siege i dbamy, by ta epicka skala akcji została zachowana również w Space Siege'u.*

Hack'n'slash będzie w Space Siege'u tak „podkręcony", że twórcy uknuli nawet nową nazwę na określenie tego rodzaju rozgrywki. To „run'n'gun".

Biegaj i strzelaj

Hack'n'slash będzie w Space Siege'u tak „podkręcony", że twórcy uknuli nawet nową nazwę na określenie tego rodzaju rozgrywki. To *„run'n'gun"*, czyli biegaj i strzelaj – zdaniem Berta Binghama lepiej oddaje szybszy i bardziej efektowny charakter gry, po drugie zaś bardziej pasuje do jej futurystycznej fabuły. – *Space Siege to space opera* – mówi. – *Jej akcja toczy się w przyszłości na statku kosmicznym, który właśnie wystartował z Ziemi w bardzo dramatycznych okolicznościach. Choć fabuła przedstawia wydarzenia, które będą miały miejsce dopiero za 200 lat, świat gry jest dużo bardziej prawdziwy niż ten, jaki stworzyliśmy w naszych grach fantasy. Ten zabieg sprawia, że początek Space Siege'a na pewno zrobi na graczach ogromne wrażenie.*

Rzeczywiście **w pierwszych kilkudziesięciu sekundach gry Ziemia zostaje zniszczona w wyniku ataku Obcych**, a główny bohater

Motylem jestem, aaaaaa!

O, pierwsza gwiazdka, a choinki wciąż nie ma...

Bohater Space Siege'a to ktoś realny, postać, w którą można uwierzyć.

Inspiracja Silent Hill – lampogłowy.

Joga i otręby

Szef Gas Powered Games, Chris Taylor, dba o pracowników, co zarówno on, jak i jego ludzie podkreślają w wywiadach i podczas wizyt w siedzibie studia. By zwiększyć kreatywność ekipy, biura GPG zorganizowane są w bardzo ciekawy sposób – łączą oddzielne pokoje z otwartą przestrzenią, podzieloną jednak w nieregularny sposób. Zupełnie inaczej niż w przypadku typowych boksów, np. w bankach.

Studio mieści się w budynku biurowym w „Microsoft land", czyli w stanowiącej część kompleksu miejskiego Seattle dzielnicy/miasteczku Redmond. Nazwa ta bierze się stąd, że tutaj siedzibę ma największa firma informatyczna na świecie, zajmując większość okolicy, również budynek, w którym mieści się GPG.

Na piętrze okupowanym przez twórców Supreme Commandera i Dungeon Siege'a znajdują się dwie kuchnie połączone z jadalniami i pokojami konferencyjnymi – noszą one nazwy Mission Control i Dungeon. W kuchni pracownicy mogą się częstować snackami, otrębowymi batonikami, sokami i innymi smakołykami, przy czym wszystko to zdrowa żywność. Dodatkowo dwa razy w tygodniu organizowane są tu zajęcia z jogi, w których udział może wziąć każdy chętny.

Praca odbywa się według metody o nazwie „scrum" polegającej na tym, że tworzy się grupy pracujące nad różnymi problemami/elementami gier, które składają się z przedstawicieli różnych specjalności – grafików, programistów, projektantów itd. Na potrzeby Space Siege'a zorganizowano sześć takich grup, które zajmują się potworami, środowiskiem gry, technologią i silniczkiem, rozgrywką, fabułą oraz sztuczną inteligencją.

ucieka z eksplodującej planety na jednym z gigantycznych promów kosmicznych, z których każdy ma 4 kilometry długości. Są to statki kolonizacyjne, ale w wyniku inwazji rasy o nazwie Kerak zostały zamienione w gigantyczne kapsuły ewakuacyjne. Niestety Kerak przeprowadzają atak również na uciekające jednostki, a w jego wyniku wszystkie – z wyjątkiem jednej – zostają zniszczone. Bohater znajduje się oczywiście na tym jedynym, który – jak się wydaje – uniknął ataku. Jego nazwa brzmi I.S.C.S. Armstrong. Jego pasażerowie nie są jednak bezpieczni, bowiem na pokład dostają się Obcy dysponujący zdolnością bardzo szybkiej reprodukcji i choć jest ich początkowo niewielu, w krótkim czasie będą w stanie przejąć kontrolę nad statkiem. Ktoś musi ich powstrzymać...

Proszę państwa, oto Seth

...a tym kimś jak zwykle będziesz ty. A dokładniej Seth Walker, bohater Space Siege'a. To jeden z nielicznych na I.S.C.S. Armstrong członków załogi, który może podjąć walkę z przeciwnikiem – większość uciekinierów z Ziemi jest bowiem zamrożona w kriogenicznych kapsułach (Bingham: – *Ważną częścią rozgrywki jest to, ilu uciekinierów Seth zdoła uratować; większość questów sprowadza się właśnie do tego*). Tymczasem Walker to żołnierz z dziesięcioletnim stażem, który na Armstrongu pełni funkcję oficera bezpieczeństwa, jego pasją jest natomiast robotyka, na której zna się równie dobrze jak na korzystaniu z laserowych karabinów.

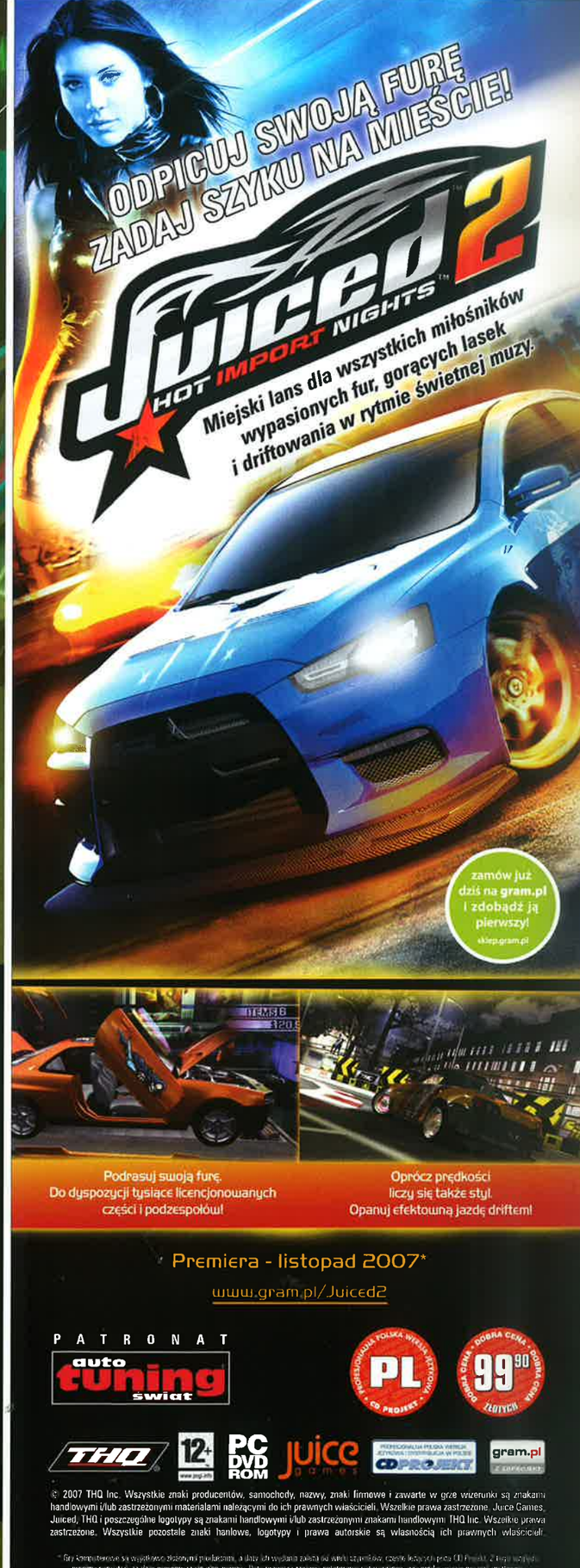
Bingham podkreśla: – *Bohater Space Siege'a to ktoś realny, postać, w którą można uwierzyć. W Dungeon Siege'u gracze przejmowali kontrolę na zwykłym farmerem, bez żadnej historii; tu natomiast dokładnie określamy to, kim jest postać grywalna i jaka jest jej przeszłość. Dzięki temu możemy choćby nadać bohaterowi konkretny, pasujący do niego głos. To coś, czego wcześniej nie mogliśmy zrobić, a choć wydaje się, że to drobiazg, ma jednak duży wpływ na grywalność, wrażenia płynące z gry. Dużo innych rozwiązań, jakie przyjęliśmy w Space Siege'u, także wynika z tego, że staraliśmy się nadać więcej osobowości samemu bohaterowi, jak i innym postaciom niezależnym. W Dungeon Siege'u drużyna gracza składała się po prostu z wojownika, maga itd., którzy niczym się nie wyróżniali, a po zakończeniu gry nikt nie pamiętał ich imion. W Dungeon Siege'u II postacie niezależne wykreowaliśmy bardziej szczegółowo, ale ponieważ bohater tamtej gry był również nie do końca określony, wciąż nie wyglądało to tak jak powinno.*

Na pytanie, czy nie obawia się, że zamiast jedną postacią gracze będą woleli kierować całą drużyną, jak w Dungeon Siege'u, Bert Bingham zdecydowanie odpowiada: – *Jestem przekonany, że ta zmiana to dobre posunięcie i że kierowanie konkretną postacią da graczom większą satysfakcję, pozwoli im lepiej wejść w świat gry. Wiele rozmawialiśmy na ten temat, pytaliśmy o to graczy na naszych forach i wiem, że to dobra decyzja. To, że koncentrujemy się na jednej, konkretnej postaci, zmienia jakość wszystkiego, co dzieje się dookoła niej. Choćby liczba szczegółów w modelu postaci może być nieporównywalnie większa w stosunku do tego, co robiliśmy w Dungeon Siege'u. Tam wygląd bohatera musiał być „uniwersalny", tu powinien być bardzo wyrazisty. Również to, że Seth mówi „swoim" głosem, to rzecz superważna, tym bardziej że połowa nagrywanych przez nas kwestii mówionych pada z ust bohatera, bo to jego komentarze i reakcje na różne rzeczy. Kiedy wiemy, jak wygląda i kim dokładnie jest nasz bohater, możemy też odpowiednio kształtować reakcje postaci niezależnych na jego działania. W Space Siege'u mamy jedną główną lokację, do której często się wraca w trakcie rozgrywki, a w niej znajduje się większość postaci, jakie można spotkać na I.S.C.S. Armstrong. Dzięki temu, że dokładnie wiemy, kto jest naszym bohaterem, to, jak zachowują się w stosunku do niego postacie niezależne, to, jak komentują podejmowane przez niego decyzje, może być dużo bardziej dosadne. A naprawdę mają co komentować...*

Elektroniczny bohater

Seth Walker, choć zdolny do bohaterskich czynów, właściwie w pojedynkę musi stawić czoło inwazji Obcych, a być może także jeszcze innemu, większemu zagrożeniu. To zadanie przerastające możliwości jednego człowieka, Seth może więc... przestać nim być.

Jednym z ocalałych Ziemian jest doktor Edward De Soto, jeden z najznamienitszych specjalistów od chirurgii cybernetycznej, czyli wymiany naturalnych ludzkich narządów na zmechanizowane urządzenia elektroniczne. De Soto namawia Walkera, by ten zechciał skorzystać z mocy, jakie daje cybernetyka – gracz może zdecydować, czy godzi się z propozycją lekarza.



Ty załatw tych po lewej, ja po prawej i będzie spokój z polityką...

Usuwanie bugów z gry znacznie usprawnia jej działanie.

W krzyżowym ogniu pytań.

Kosmiczne inspiracje

Zapytany o źródła inspiracji dla Space Siege'a, Bingham odpowiada: – *To pytanie, na które praktycznie nie można odpowiedzieć, bo łatwiej byłoby wskazać te filmy i książki s.f., które nie były dla nas inspiracją. Tylko że wtedy chyba nie byłoby co wymieniać. Najbardziej oczywiste to „Star Wars", „Star Trek", każdy z dziejących się w kosmosie seriali telewizyjnych, jak choćby „Battlestar Galactica". Także „Blade Runner", bo to w pewnym sensie podobna historia jednego człowieka, który staje przed wyborem między technologią a człowieczeństwem. Kolejna inspiracja to oczywiście cała seria „Obcy", szczególnie jeśli chodzi o wygląd korytarzy statku. Mógłbym tak wymieniać bez końca: od „Odysei kosmicznej 2001" aż po „Transformers".*

Sam Seth z rezerwą podchodzi do tej dziedziny nauki, inni członkowie załogi reagują na ten temat w różny sposób – największym wrogiem modyfikacji jest Gina Reynolds, oficer do spraw łączności; przyjaciel Setha, żołnierz Jake Henderson uważa, że mogą one być jedynym sposobem na powstrzymanie Kerak, choć zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą cybernetyka, a eks-alkoholik, „złota rączka" Frank Murphy po prostu wykonuje swoją robotę i nie zaprząta sobie głowy takimi dylematami. Każdy z nich jednak głośno mówi o tym, jakie emocje budzi w nim zmieniający się na ich oczach Seth Walker. – *To jeden z ważniejszych, jeśli nie najważniejszy element składowy naszej gry: im bardziej zamieniasz się w robota, tym bardziej obcy stajesz się dla ludzi znajdujących się na pokładzie I.S.C.S. Armstrong* – wyjaśnia Bingham. – *W ten sposób chcemy graczom zadać pytanie o to, jaka jest cena bohaterstwa, uratowania ludzkości przed zagładą. To w chwili obecnej główne hasło gry: „Czy jesteś gotów poświęcić własne człowieczeństwo, by uratować ludzkość?".*

Ukończenie gry bez modyfikacji będzie możliwe, ale ekstremalnie trudne.

Ukończenie gry bez jakichkolwiek modyfikacji będzie możliwe, ale ekstremalnie trudne. Bingham rozwija ten wątek: – *Mamy nadzieję, że hardkorowi gracze będą próbowali przejść grę, starając się zachować swoje człowieczeństwo w jak największym stopniu. Sama fabuła toczy się inaczej, gdy grasz postacią, która jest „czysta", a inaczej, gdy korzystasz z cybernetycznych udoskonaleń. To prowadzi do jednego z trzech różnych zakończeń, jakie przygotowaliśmy. W ten sposób chcemy też pozwolić graczom samodzielnie kształtować poziom trudności w trakcie rozgrywki, decydować o tym, z jak dużym wyzwaniem chcą się zmierzyć, z jakich ułatwień zechcą skorzystać. Stawiamy sprawę jasno – kiedy korzystasz z modyfikacji, gra staje się prostsza, zyskujesz większe umiejętności, poprawiasz odporność, wytrzymałość, celność itd. Jeśli korzystasz z cybernetyki, pod koniec gry możesz się stać prawdziwym superbohaterem, który przebija się przez zastępy kosmitów, nie zwracając uwagi na kolejne padające na podłogę trupy. Z drugiej strony, staniesz się także prawdziwym potworem.* Jak wielkim? – *W postaci, która korzysta z wszystkich cybernetycznych elementów, jedyne rozpoznawalne ludzkie części to... hmm... zostaje naprawdę niewiele... myślę, że nie więcej niż prawa połowa twarzy i jedna strona brzucha. Stajesz się prawdziwym metalowym okropieństwem...*

Punkt do zręczności?

Z cybernetycznymi protezami powiązany jest oczywiście również system rozwoju postaci. Proces ten przebiega dwutorowo, wraz z postępami w grze można zwiększać umiejętności bohatera, jak również instalować w jego organizmie nowe komponenty. Jak to działa? – *Kiedy wykonujesz dowolne zadanie/quest, gracz otrzymuje pewną liczbę punktów, które może przeznaczyć na poprawienie umiejętności bohatera lub zdobycie nowych zdolności* – mówi Bingham. *Część z nich to umiejętności pasywne, które działają zawsze, inne trzeba samodzielnie aktywować w odpowiednim momencie, by przyniosły oczekiwany efekt. Mamy w grze drzewko umiejętności, część z nich jest ze sobą powiązana i na przykład niektóre z nich wymagają, by Seth miał odpowiednie cybernetyczne modyfikacje, np. oko czy rdzeń kręgowy, inaczej nie można z nich skorzystać. Ale jako studio, które ma już na koncie dwie wysoko cenione gry RPG, doszliśmy do punktu, w jakim nie za bardzo bawi nas już stawianie graczy przed dylematem „czy dodać punkt do atrybutu siły, czy do szybkości?". To – naszym zdaniem – zbyt abstrakcyjne i bardzo mało zrozumiałe, szczególnie dla mniej doświadczonych, niehardkorowych graczy. Tego się będziemy starali unikać i dlatego tak ważną rolę pełni w Space Siege'u cybernetyka.*

PIERWSZE ROZSZERZENIE NAJLEPSZEJ GRY RTS UBIEGŁEGO ROKU!*

Obejmij dowództwo nad dwiema nowymi armiami!

Weź udział w dwóch nowych kampaniach – brytyjskiej oraz niemieckiej!

Prawie dwukrotnie dłuższa rozgrywka w porównaniu do wersji podstawowej!

KOMPANIA BRACI
NA LINII FRONTU

Dodatek samodzielny! Nie wymaga posiadania podstawowej wersji Company of Heroes: Kompania Braci.

18+ www.pegi.info

JUŻ W SPRZEDAŻY!

THQ relic CDPROJEKT

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź je pierwszy!

79,90 złotych

PL WERSJA KINOWA

PATRON MEDIALNY: WP.PL

© 2007 THQ Inc. Wyprodukowane przez Relic Entertainment Inc. Logo NVIDIA i logo „The way it meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. THQ, Relic Entertainment i ich logotypy są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy oraz prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.

* m.in. według prestiżowych serwisów IGN oraz GameSpy

Dlaczego? Choćby dlatego, że pozwala bardzo szybko i w dramatyczny sposób podnieść umiejętności i cechy Setha Walkera. Ale jak tłumaczy Bert Bingham, nie tylko dlatego: – *Każdy intuicyjnie czuje, że jeśli wyposaży bohatera w zaawansowane technologicznie cybernetyczne ramię, uczyni go to silniejszym, zdolnym do podnoszenia cięższych przedmiotów czy broni. Kiedy wyposaży go w cybernetyczne oko, zwiększy jego celność i spostrzegawczość. Kiedy wbuduje w jego organizm sztuczny rdzeń kręgowy, poprawi mobilność. By zacząć modyfikować Setha przy użyciu cybernetyki, należy znaleźć De Soto i nawiązać z nim współpracę. Ponieważ nie chcieliśmy, aby gracze zbyt szybko otrzymali dostęp do sztucznych organów i mocy, jaką one dają, De Soto tworzy kolejne komponenty wraz z postępami scenariusza, również w niektórych misjach można znaleźć takie organy lub ich podzespoły. Zdolności postaci, te z drzewka umiejętności, rozwijać można w każdym momencie, jeśli tylko Seth ma punkty, które może na to przeznaczyć – elementy cybernetyczne dodawać można w jednej z lokacji.*

Krótkie spięcie

Zarówno gracze, którzy zechcą ukończyć cały scenariusz Space Siege'a nie korzystając z cybernetyki, jak i ci, którym nie straszna jest wizja „metalowego okropieństwa", będą mogli skorzystać z pomocy w postaci technologii innej niż cybernetyka. W pewnym momencie gry, po kilku godzinach od jej rozpoczęcia, Seth wykorzystuje wiedzę techniczną do skonstruowania robota o nazwie HR-V (zdrobniale Harvey), który od tego momentu towarzyszy mu w całej historii.

– *Wprowadzenie robota pozwala nam znacznie rozszerzyć możliwości gracza* – opowiada Bingham. – *Zamiast sterować jednym facetem, gracz otrzymuje namiastkę drużyny: pomocnika, który może np. wciągać przeciwników w pułapki. W jaki sposób? Choćby prowadząc ich w głąb zaminowanego wcześniej przez Setha korytarza – w takiej sytuacji AI Harveya pozwoli mu uniknąć pułapki, ale przeciwnicy już w nią wpadną. To z kolei powoduje, że gra staje się dużo bardziej taktyczna, wymaga nie tylko szybkiego klikania myszy, ale i główkowania.*

Harvey jest zawsze u boku gracza i choć można nim bezpośrednio kierować, dwójki tej nie można rozdzielić. Kiedy robot zginie, trzeba go reaktywować w specjalnych stacjach inżynieryjnych umieszczonych dość często w najróżniejszych zakamarkach I.S.C.S. Armstrong. Przy okazji spora część z nich znajdować się będzie w „save rooms", czyli pomieszczeniach aktywujących się za każdym razem, gdy Seth koło nich przechodzi, a od których można zacząć rozgrywkę w przypadku śmierci głównego bohatera.

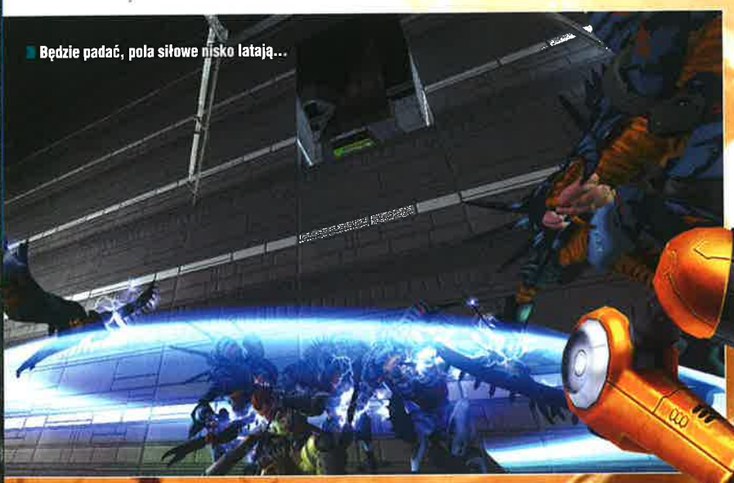
By dochodziło do niej jak najrzadziej, trzeba będzie dobrze opanować taktykę walki w zamkniętych pomieszczeniach i ciasnych korytarzach statku. Pomaga w tym sposób przedstawiania akcji gry. Ponieważ obserwuje się ją z perspektywy trzeciej osoby, gracz widzi dużo więcej, niż byłoby to w trybie FPP – i zawsze po wejściu do każdego nowego pomieszczenia gracz może się zastanowić, jak wykorzystać Harveya i własne umiejętności tak, aby w taktyczny sposób pozbyć się wrogów.

Wpływ na taktykę ma także to, w jaki sposób HR-V zostanie skonfigurowany. W zależności od rodzajów broni i przedmiotów może walczyć na odległość albo dążyć do bezpośredniego zwarcia z kosmitami. Możliwe będzie również unikanie bezpośrednich starć i zabijanie Obcych przy użyciu pułapek i systemów bezpieczeństwa zainstalowanych na statku. Niezależnie od przyjętej taktyki Harvey ma sam sobie radzić w najróżniejszych sytuacjach. Jak mówi Bingham: – *Jedną z najważniejszych rzeczy, jakich staraliśmy się uniknąć, było doprowadzenie do sytuacji, w której HR-V byłby kimś, komu gracz musiałby cały czas niańczyć. Dlatego też dużo pracy włożyliśmy w to, by nawet bez udziału użytkownika Harvey potrafił się sam bronić i atakować, by dostosowywał własne działania do konkretnej sytuacji. Jeśli nie chcesz, nie musisz się nim przejmować, robot będzie chodził za tobą i walczył z przeciwnikami dobierając najlepszą – jego zdaniem – taktykę, korzystając z ekwipunku i umiejętności, jakie otrzymał od bohatera. Z drugiej strony, chcieliśmy też, by gracz w razie potrzeby czy chęci mógł mieć pełną kontrolę nad robotem, precyzyjnie wskazać mu miejsce, w którym ma się ustawić, czy konkretnego przeciwnika, w którego ma strzelić. Gracz ma więc możliwość bezpośredniego sterowania HR-V i będą w grze lokacje czy okoliczności, w których z opcji tej trzeba będzie skorzystać, bo tylko Harvey będzie miał odpowiednie umiejętności czy zdolności, aby wykonać określone zadania.*

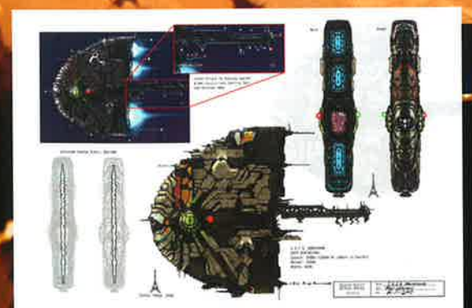
Swobodny procesor

Bert Bingham mówi dużo, ale Gas Powered Games nie chce jeszcze zdradzać wszystkich sekretów Space Siege'a. Podczas wizyty w studiu widziałem m.in. szkic koncepcyjny jednego z bossów, który według opisu był 2-3 razy większy od głównego bohatera, a miał wygląd komandosa osadzonego na cybernetycznych pajęczych nogach (nie był więc jednym z Kerak), jednak na pytanie o to, jaką rolę tego typu przeciwnicy odegrają w grze, usłyszałem tylko: – *No comment.*

Bardziej chętnie Bingham opowiada o trybie multiplayer: – *Nie ma on nic wspólnego z historią Setha Walkera; podobnie jak w serii Dungeon Siege jest on mocno zmieniony w stosunku do trybu dla jednego gracza. W Space Siege'u dopuszczamy do jednoczesnej gry cztery osoby, każda z nich będzie mogła wziąć ze sobą swojego Harveya. W multi będzie też można wybrać postać i określić jej*



Będzie padać, pola siłowe nisko latają...



Armstrong

Akcja gry toczy się na potężnym statku I.S.C.S. Armstrong, który w przekroju bocznym wygląda niczym wyrwana gałka oczna przez środek przedzielona „źrenicą", tzw. kanionem, czyli wrzecionowatą dziurą przecinającą statek na pół od góry do dołu. Fanów Dungeon Siege'a, którzy pamiętają rozległe krainy, w jakich toczyła się akcja gier z tej serii, może niepokoić to, że cała fabuła musi się zmieścić „tylko" na jednym statku. Bert Bingham jednak ich uspokaja: – *Gdyby nie był to statek kosmiczny o długości czterech kilometrów, który w czasie trwania gry trzeba przejść w całości z góry na dół, może rzeczywiście jeden byłby za mały na ten epicki scenariusz, jaki wymyśliliśmy. Nasz statek jest jednak naprawdę potężny, a także bardzo zróżnicowany pod względem wyglądu poszczególnych jego sekcji. To coś, co chcieliśmy już osiągnąć w Dungeon Siege'u, czyli umieścić w tamtej grze wszystkie typowe dla stylu fantasy lokacje, takie jak bagna, pustynia, śnieżne górskie szczyty itd. To samo podejście zastosowaliśmy w Space Siege'u, chcemy zmieścić tu wszystkie lokacje typowe dla science fiction – maszynownię, hydroponiczny ogród botaniczny, system szybów wentylacyjnych, duży pokój komputerowy, mostek itd.*

Multi jest mocno zmieniony w stostunku do trybu dla samotnego gracza.

Hm, masz naprawdę bogate wnętrze...

Czasem zamiast siły argumentów lepiej użyć argumentu siły.

Czego się „nie" dowiedziałem, cz. 2

Tak się złożyło, że w krótkim czasie CDA miało okazję dwukrotnie odwiedzić siedzibę Gas Powered Games. Podczas poprzedniej wizyty podejrzeliśmy grafika pracującego nad szkicem koncepcyjnym do nowej gry GPG, która – jak podejrzewaliśmy – może być zatytułowana Demigods. Rzeczywiście projekt taki powstaje, a jedną z postaci, która się w nim pojawi, będzie kolos z murowanymi wieżami na obu ramionach (!!!). Tytuł może ulec zmianie, choć... nie będziemy się wymądrzać na tematy, co do których nie mamy pewności. Tym razem dodatkowo „nie" dowiedzieliśmy się, że Gas Powered Games planuje również sequele do dwóch swoich gier, z których – i to jedyna wskazówka, jaką możemy zdradzić – obie dzieją się w kosmosie...

wygląd, w tym trybie nie kieruje się Sethem Walkerem. Na początku gracz ma dostęp do sześciu misji, później wraz z ich przechodzeniem otwierają się kolejne. Łącznie będzie ich dwadzieścia, a przejście każdej z nich zajmie około 30-40 minut. W trybie multi będzie można również określić poziom trudności – im będzie on wyższy, tym większe będą umiejętności przeciwników, jak i wartość przedmiotów, które będzie można znaleźć.

Również część informacji dotyczących zastosowanych w grze technologii nie jest tajemnicą. ***Celujemy w karty graficzne obsługujące shader model 2.0, np. GeForce 5900 i Radeon 9800*** – wyjaśnia Bert. *Oczywiście nie są to najnowsze karty, ale i tak są już na tyle mocne, że możemy je intensywnie wykorzystywać. To zwalnia procesor, którego możemy teraz używać w inny sposób, jak choćby do sztucznej inteligencji przeciwników, kalkulacji związanych z działającym w czasie rzeczywistym modelem fizyki itd. Swobodniejszy procesor pozwala też wprowadzić oddzielne animacje dla kilku różnych części trójwymiarowego modelu przedstawiającego bohatera. Dzięki temu górna i dolna część ciała mogą się poruszać oddzielnie, a to wiąże się z taktyką; Seth może na przykład iść w jedną stronę, a strzelać w inną. To rzeczy typowe w grach FPS, ale w RPG-ach pojawiają się rzadko. W naszej produkcji jest też dużo robotów i tu możemy zastosować doświadczenia z Supreme Commandera. Tam mieliśmy jednostki wyposażone w działka o różnym przeznaczeniu i np. duży laser strzelał w jednostki naziemne, a działka przeciwlotnicze ostrzeliwały jednostki znajdujące się w powietrzu – w Space Siege'u główne działka mogą namierzać Setha, a dodatkowe wycelować w Harveya. Mamy też system połączonych animacji, który sprawia, że gdy dwie postacie znajdą się blisko siebie, komputer wie, że musi je animować uwzględniając położenie tej drugiej, a to zwiększa realizm takich animacji, np. ciosy w walce wręcz wyglądają dużo lepiej. Korzystamy też z takich bajerów jak glow, efektów związanych z wodą, jak alpha texturing.*

Co by tu jeszcze wysadzić?

– Space Siege bazuje na silniku Dungeon Siege'a, ale szczerze mówiąc, niewiele już z niego tutaj zostało – kończy ten wątek Bingham. *Większą część kodu przepisaliśmy w taki sposób, by korzystał z nowoczesnych technologii, nie mogliśmy już w bezpośredni sposób powielać rozwiązań z Dungeon Siege'a.* Te słowa pasują w równej

Po komercyjnej klapie Dedal postanowił nieco uprościć swój labirynt.

Za twoim przewodem złączym się ze sterówką.

Wszystko wskazuje na to, że nie zabraknie w grze rzeczy, które będzie można wysadzić...

mierze do technologii zastosowanej w grze, jak i do niej samej – to produkcja oparta na doświadczeniach wyniesionych z dwóch wspaniałych produkcji z serii Dungeon Siege, ale jednocześnie tytuł zupełnie nowy i samodzielny.

Jego premiera przewidziana jest na marzec 2008 roku i choć pozostało do niej jeszcze trochę czasu, prace zdają się zmierzać w jak najlepszym kierunku. Świadczą o tym choćby ostatnie słowa, jakie usłyszałem w siedzibie Gas Powered Games: – *Do końca fazy produkcji pozostało nam jeszcze miesiąc-półtora, potem będziemy już tylko składać grę w całość i dobrze ją testować. Właściwie moglibyśmy zacząć już teraz, ale postanowiliśmy jeszcze z tym poczekać. Chcemy dodać więcej rzeczy, które będzie można wysadzić...* |CDA|

Cios wibrującej pięści!

SAMODZIELNY DODATEK DO NAJPOPULARNIEJSZEJ GRY UBIEGŁEGO ROKU!

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
DZIKIE HORDY

Stań na czele nowej, potężnej rasy stworzonej by palić, grabić i plądrować!

Nie wymaga podstawowej wersji gry!

Nowa grywalna rasa Orków! Dzikie, dumne i niepodległe hordy mające na swych usługach także Gobliny, Cyklopy i potężne Pao-kai.

Niedostępne wcześniej możliwości! Każde stworzenie posiada teraz alternatywną ścieżkę rozwoju, dzięki czemu ogólna liczba istot wzrosła do 170.

12+ www.pegi.info
UBISOFT
onet.pl
PC DVD ROM
www.gram.pl/DzikieHordy
CD PROJEKT
gram.pl
PREMIERA LISTOPAD 2007!*
59,99 ZŁOTYCH
PL CD PROJEKT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive
* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może się zmienić. Daty premiery zostaną ostatecznie potwierdzone, gdy pudełkowa wersja gry trafi do sklepów

PRODUCENT: SABER INTERACTIVE
DATA PREMIERY: 2 LISTOPADA 2007
HTTP://TIMESHIFTGAME.COM/US/

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: LAN, INTERNET, 2-16 OSÓB

GREGORIUS | ...I CAŁA WSTECZ!

TIMESHIFT

Dobre tytuły mają to do siebie, że gra się w nie równie często, co długo. Sądząc po wersji beta, wiele wskazuje na to, że TimeShift do nich dołączy. Różnica będzie jednak zasadnicza: niezależnie ile byś nie wysiedział przed monitorem, tak naprawdę będziesz się bawił wyłącznie od czasu do czasu.

Czas na walkę w CZTERECH wymiarach! Czas na TimeShift!

Jakkolwiek paradoksalnie by to nie brzmiało, uwierz, tak będzie wyglądać rozgrywka i w żadnym razie nie jest to wada! TimeShift od początku zapowiadany był jako **strzelanka, w której musisz myśleć nie w trzech, a w czterech wymiarach.** Muszę przyznać, twórcy w tej kwestii nie przesadzili!

Do czasu, do czasu!

Już wprowadzający w fabułę film daje przedsmak możliwości gry. Zgliszcza laboratorium, w którym stworzono dwa kombinezony umożliwiające mieszanie w czasie, zamieniają się w... nowoczesny budynek. Nie będę zdradzał fabuły, bo nie pora i miejsce na to, jednak jak się zapewne domyślasz, jeden z tych iście bondowskich garniturów przypadnie tobie, drugi zaś... cóż, o tym już wkrótce!

Należy za to wspomnieć nieco o owym stroju temporalnego turysty. Cóż, bez cienia przesady, poza wyglądem trochę zerżniętym z Gwiezdnych Wojen, oferuje możliwości, przy których rdzewieje nawet scyzoryk MacGyvera. Sam przyznasz, że tak ważna umiejętność jak regeneracja najcięższych nawet ran zwyczajnie blednie przy możliwości wpływu na kierunek i tempo uciekających minut!

Czasowstrzymywacz?

Pierwsza z oferowanych umiejętności jest dobrze znana – kojarzysz bullet time i Matrixa czy Maxa Payne'a? No właśnie, tu wszystko wygląda identycznie. Mimo że to jeszcze beta, działa bez zarzutu. Jedno uderzenie w klawisz i świat robi się rozmazany oraz przyjemnie powolny. Żadnych problemów nie stwarzają również pozostałe dwie funkcje: zatrzymywanie czasu oraz jego... cofanie! Dopiero przy ich użyciu **TimeShift ujawnia szereg niespotykanych wcześniej możliwości – tak w walce, jak i w pokonywaniu przeszkód** na drodze.

Wkurza cię długi czas ładowania kuszy? Nie ma problemu, zatrzymujesz czas i po kłopocie! Jedzie na ciebie transporter wypchany wojakami uzbrojonymi jak na spacer po Kabulu o 3 nad ranem? Również jesteś górą! Zdejmujesz gościa przy kaemie na dachu wozu, wskakujesz na jego miejsce i załatwiasz wszystkich na pace, zanim pojazd zdąży się zatrzymać! Kombinezon pomaga również w sytuacjach zgoła niecodziennych: po co się kąpać, skoro można po prostu przystopować rzeczywistość i przejść po powierzchni wody suchą nogą! A może sufit ci się wali na głowę? Zawróć go!

Oby nie za szybko

Cały ten wachlarz skomplikowanych działań nie powoduje w grze większych błędów, co należy przyjąć jako dobrą wróżbę dla finalnej wersji. Do pełni szczęścia przydałoby się jedynie kilka usprawnień. Rzeczone zdolności kombinezonu aktywuje się skrótami klawiszowymi, które są kombinacjami liter z Shiftem (kumacie: TIME + SHIFT) – niezbyt fortunne to rozwiązanie, ale idzie się przyzwyczaić lub je zmienić. **Większym problemem jest brak możliwości bezpośredniego przeskakiwania pomiędzy trybami czasowymi.** Aby to zrobić, trzeba wyłączać pierwszy, by następnie włączyć inny. Tu jest pole do popisu dla betatesterów i przydałaby się droga na skróty.

Innym, dość sporadycznym na szczęście problemem jest delikatny zaciach podczas próby zabrania przeciwnikowi broni. Grałem na dość mocnym sprzęcie, który nie ustępował pola nawet przy największej batalii, a mimo to lekkie przestoje się zdarzały.

Czasem myślą!

Nawiasem mówiąc, podczas takiego rozładowywania emocji byłem świadkiem bardzo ciekawej sceny. Otóż, na pauzie zabrałem jednemu przeciwnikowi broń, podczas gdy dwaj jego kompani strzelali do mnie zza długiej ławy. Bezbronny wojak oczywiście podniósł ręce, a ja użyłem go jako zasłony. Tamci, po wstrzymaniu ognia, próbowali ustawić się tak, by mnie dostać, a jednocześnie nie trafić swojego. Po kilku nieudanych próbach rozdzielili się i wyszli z dwóch stron stołu całkowicie mnie odsłaniając. Na dodatek moja żywa zasłona niemal równocześnie się pochyliła! **W kwestii AI, jak widać, nie ma raczej czego poprawiać!**

Kilka korekt przydałoby się za to w systemie wykrywania kolizji. Nieco irytuje również niemożność zniszczenia zwykłego hydrantu czy nawet drewnianego kredensu, choć z taką gaśnicą nie ma już problemów. Szkoda, ale podejrzewam, że w tej kwestii nic już raczej się nie zmieni.

King of the Time

Kilka udoskonaleń powinien przejść także tryb multiplayer. Co prawda, źle nie jest, ale w porównaniu z wybornym singlem wypada nieco słabiej. Gra w wiele osób jest gorsza z prostej i obiektywnej przyczyny: trudno byłoby każdego gracza wyposażyć w możliwość wpływu na czas całej lokacji. Zamiast tego można tworzyć bąble, wewnątrz których ostatnie sekundy życia pechowego delikwenta biegną nieco inaczej. Miłe to, ale... to już nie to samo, co w singlu. Podejrzewam, że nawet jak twórcy zmienią coś w tej materii, TimeShift skończy tak jak swego czasu Unreal – jako król singla.

Ponadczasowe ramy?

Za to jeśli chodzi o oprawę, można by się śmiało ograniczyć do tego, co pokazała beta: grafika jest śliczna! Efekty przechodzenia w odmienne tryby czasu są kunsztowne i nie przeszkadzają, modele również nie pozostawiają pola do krytyki: animacja i tekstury są realistyczne, liczne szczegóły zaś radują oko. Szczególne wrażenie zrobiła na mnie otoczka atmosferyczna gry: przy spowolnieniach widać spadające krople deszczu – zupełnie jak w Matrycy braci Wachowskich!

Podobnie sytuacja wygląda ze wszystkim, co wypływa z głośników – bardzo dobre udźwiękowienie to cecha TimeShift. Pozytywnie zaskoczyła mnie również stabilność programu. Ani razu się nie zwiesił, choć katowałem go na wiele sposobów.

TimeShift wydaje się naprawdę porządną produkcją. Wymienione wady to w sumie marudzenie niewyspanego studenta, gdyż nawet mimo ich doskwierającej nieraz obecności bawiłem się naprawdę przednio! Już gdybym miał ocenić betę, byłoby wysoko... |CDA|

- PRODUCENT: CRYTEK
- DATA PREMIERY: LISTOPAD 2007
- WWW.CRYSIS-GAME.COM
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: TAK

QN'IK | DON'T CRY – ENJOY!

CRYSIS

Jeśli zrobilibyśmy statystykę gier, o których najczęściej pisaliśmy jeszcze przed ich premierą, Crysis byłby pewnie przynajmniej w pierwszej trójce. Nic dziwnego – to jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów ostatnich lat. Niemal nadzieja PC...

Dosłownie na parę tygodni przed pojawieniem się gry w sklepach dostaliśmy zaproszenie, by wybrać się do Frankfurtu i obejrzeć nową misję single, a także poszaleć nieco dłużej w sieci.

We all scream for ice cream

Niestety już na starcie spotkał nas zawód: wbrew oczekiwaniom nie ujawniono jeszcze żadnej lokacji skutej lodem. Ba, pokazano tylko jeden nowy poziom single – dziejący się w okolicach dżungli, w porcie.

CDA vs. PCG ;)

Prawdziwa zabawa zaczęła się dopiero przy grze w sieci. Dziennikarze z całej Europy mieli okazję zetrzeć się w dwóch trybach: Power Struggle i standardowym deathmatchu (nieskromnie powiem, że przedstawiciel CD-Action nie zaprezentował się najgorzej, dystansując m.in. człowieka z PC Gamera). ;) Już teraz można z całą pewnością stwierdzić, że **Crysis nie powtarza błędu Far Cry'a. Multi jest tutaj rozbudowany i dostarcza całkiem sporej frajdy**. A także – co nieczęsto się zdarza – wprowadza kilka własnych pomysłów.

Zacznijmy jednak od trybu bardziej sztampowego, choć jednocześnie stanowiącego dumę Cryteka: Power Struggle. Gracze dzielą się w nim na dwie drużyny (przy okazji: nie wydaje mi się, aby granie w mniej niż 8 osób miało sens) – Amerykę i Północną Koreę. Każda dysponuje bazą, a na mapie rozmieszczone są źródła energii, fabryki i inne budynki, które warto pozyskać, by zdobyć przewagę. Sami gracze oczywiście, wraz z postępami, awansują w hierarchii i dostają punkty, które później mogą wykorzystywać do zakupu lepszych broni i gadżetów (tłumiki, lunety itp.). Zabawa się kończy, gdy jedna z drużyn, po wytworzeniu broni nuklearnej, niszczy bazę przeciwnika.

Nowe oblicze rzezi

Power Struggle jest trybem bardzo przyjemnym, ale wątpię, by wygrał z bardzo silną na tym polu konkurencją. Większe nadzieje wiązałbym za to ze zwykłym deathmatchem. To standardowa rzeź każdy na każdego, bez punktów doświadczenia i innych udziwnień. Po respawnie teoretycznie wszyscy mają takie same szanse – rodzą się w końcu z „gołym" pistoletem i pięściami. W praktyce jednak właśnie te ostatnie dają ogromne pole do popisu dla ludzi, którzy zechcą posiedzieć nad grą tyle, by perfekcyjnie opanować sterowanie, a wraz z nim osiągnąć mistrzostwo.

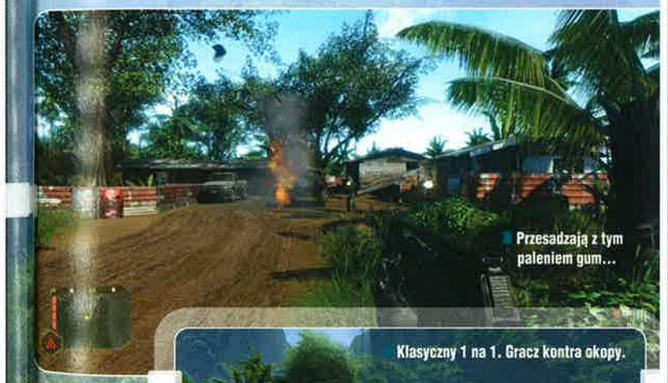
Jak pewnie pamiętasz, w Crysisie główny bohater dysponuje różnymi mocami dawanymi mu przez kombinezon. Przełącza się je błyskawicznie za pomocą środkowego przycisku myszy (należy go wcisnąć i ruszyć gryzoniem w odpowiednią stronę). Do wyboru są: znaczne przyspieszenie, wielka siła (połączona dodatkowo z bardzo wysokim skokiem), kamuflaż (częściowa niewidzialność) i wzmocnienie pancerza. Wszystkie funkcje korzystają z tej samej energii – szybko się wyczerpującej, ale jej regeneracja nie trwa długo. No dobrze – ale jak się to ma do multi?

Wystarczy wyobrazić sobie taką sytuację: respawnujesz się z prostym pistoletem, a wokół szaleją przeciwnicy uzbrojeni w karabiny. Normalnie błyskawicznie stałbyś się łatwym celem, ale tu wystarczy użyć szybkości, by doskoczyć do przeciwnika, po chwili zmienić stan kombinezonu na wzmożoną siłę, wybrać jako broń gołe pięści i „przemodelować" wroga... Tego typu taktyk jest sporo, a choć zabawa z początku wydaje się chaotyczna (bardzo łatwo zginąć), po jakimś czasie okazuje się, że sprawniejsi gracze mogą ją przeistoczyć w coś więcej niż prostą łupaninę.

Obcy na trzeciego

Wystarczy już pisania o trybie sieciowym. Najważniejszy jest single i przygoda, jaką opowiada. Dla przypomnienia: wszystko zaczyna się amerykańsko-północnokoreańskimi podchodami związanymi z bronią nuklearną. Po pewnym czasie do zwaśnionych stron dołącza trzecia: Obcy. Ci są wyjątkowo zimnolubni, dlatego szybko chcą zamienić całą Ziemię w jedną wielką bryłę lodu. I częściowo nawet im się to udaje.

Jak już wspomniałem, mroźnych lokacji jeszcze nie dane mi było obejrzeć, ale za to miałem okazję postrzelać


Przesadzają z tym paleniem gum...

Klasyczny 1 na 1. Gracz kontra okopy.

To dobra, ale dość hałaśliwa metoda karczowania dżungli. Lepiej użyj maczety na krzakach.

A i tak wiemy wszyscy, że nie liczy się wielkość, a szybkostrzelność...

Minimum to Windows XP, procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM-u i 256 MB karta graficzna obsługująca shadery w wersji 3.0.

OFICJALNY DODATEK WYMAGA ZAINSTALOWANEJ GRY AGE OF EMPIRES III

AGE of EMPIRES III The Asian Dynasties

Bogactwa Dalekiego Wschodu na Twoje skinienie!

Stań na czele jednej z trzech nowych nacji Hindusów, Japończyków lub Chińczyków! Odkryj 15 niesamowitych Cudów Świata wieńczących kolejne etapy rozwoju Twojego imperium!

Zapisz nowe karty w historii Dalekiego Wschodu! Stocz walkę o zjednoczenie Japonii, walcz o niepodległość Indii lub postaw wszystko na jedną kartę, rzucając chińską flotę na podbój Ameryk!

Chiny, Japonia, Indie.
Potężne cywilizacje, które przetrwały próbę czasu:
Walcz i spraw by stały się nieśmiertelne.

Premiera - grudzień 2007

12+ www.pegi.info | CD PROJEKT | gram.pl | Microsoft game studios | ENSEMBLE STUDIOS | PL | 59.90

© 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Windows Vista, Windows i logo Windows, Ensemble Studios oraz Age of Empires są znakami handlowymi Microsoft w USA i/lub innych krajach. © 2006 Havok i Havok 3 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Havok i Telekinesys Research Limited.

z broni kosmitów, a konkretnie z dwóch pukawek. Jedna to typowa zamrażarka – na pewien czas zamienia wroga w bryłę lodu. Po odtajaniu może on dalej walczyć, o ile wcześniej ktoś go nie pokruszy – choćby jednym strzałem z pistoletu. Druga to... no, po prostu railgun – potężna wiązka energii niszcząca wszystko na swojej drodze. Jak widać, obie zabawki, choć bardzo przydatne w walce, świadczą tylko o tym, że Crytek czerpie wzorce z dobrych gier (tu odpowiednio Duke Nukem 3D i Quake 2).

„Szkok" technologiczny

Pewnie w tym momencie większość czekających na grę osób najbardziej niepokoi to, jakiego kompa potrzeba, aby Crysis działał płynnie. Cevat Yerli, szef Cryteka, rozwiał wszelkie wątpliwości. Minimum to Windows XP, procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM-u i 256-megowa karta graficzna obsługująca shadery w wersji 3.0. Jeśli wydaje ci się, że to dużo, spójrz na konfig rekomendowany: Core2Duo 2,2 GHz lub Athlon 64 X2 4400+, 2 GB RAM-u i GF8800 GTS z 640 MB pamięci. Na pocieszenie powiem, że minimalna konfiguracja – wedle zapewnień – pozwala na swobodną zabawę w rozdzielczości 800 x 600.

Sam grałem na maszynie prawie dwukrotnie lepszej niż ta rekomendowana. I nie mogę powiedzieć, że płynność mnie zachwycała – owszem, większych kłopotów nie było, ale nie obraziłbym się jeszcze za kilka(naście) dodatkowych klatek na sekundę. Trudno też wierzyć zapewnieniom producentów, że to jeszcze wersja niezoptymalizowana – czasu na poprawki już nie ma. Cóż, niestety komputery też muszą trochę dorosnąć do Crysisa, tak jak niecałe cztery lata temu dojrzewały do Far Cry'a.

Crysis na pewno nie zawiedzie.

Czołgistom odbiła palma. Od gąsienic.

Kupić Vistę?

Na koniec zostawiłem jeszcze jedno: wygląd gry pod DirectX 10. Najzabawniejsze jest to, że zaproszeni na spotkanie europejscy dziennikarze grali na... wersjach DirectX 9. Teoretycznie dlatego, że ze względu na multi lepiej było ograniczyć detale, choć było to tłumaczenie nie do końca trzymające się kupy.

Ogólnie różnice w wyglądzie gry (była też prezentowana na dwóch kompach z Vistą i DX10) między obiema wersjami są zauważalne. Tylko znów nie do końca wiadomo, dlaczego tak się dzieje – czy to rzeczywiście zasługa Visty czy sztuczne ograniczenie. Odpalając grę na XP masz bowiem możliwość ustawienia detali na High, opcja Very High uaktywnia się dopiero na kompach potrafiących w pełni wykorzystać DX10. Mimo subtelności (ciekawsze tekstury, ładniejsze mapowanie wybojów i cienie) **nie masz co rozpaczać, jeśli nie będziesz w stanie skorzystać z dobrodziejstw najnowszego DirectX**.

No właśnie – czekać... Już tylko dni dzielą nas od premiery tego – mogę już śmiało to powiedzieć po tym, co zobaczyłem – hitu. Crysis na pewno nie zawiedzie. A jak wielkim przełomem się okaże, dowiesz się z recenzji. Szukaj jej już za miesiąc... |CDA|

...Bo mi zjedli Burka!!!

CRYSIS

KONKURS SMS

Zabaw się w Mikołaja i podaruj bukiet pachnących kwiatów bliskiej Ci osobie.

Do wygrania 20 bukietów przygotowanych i dostarczonych przez Pocztę Kwiatową. Bukiety dostarczone zostaną w wybranym przez Ciebie terminie pod wskazany adres (na terenie Polski).

Na zgłoszenia czekamy do 2 grudnia 2007 r.

Poczta Kwiatowa każdego dnia wysyła przepiękne bukiety, które wraz z bilecikami wędrują do najodleglejszych zakątków naszego kraju i do najbardziej egzotycznych miejsc na świecie. Kwiaty komponowane są przez najlepszych kwiaciarzy z całego świata.

Odpowiedz na pytanie konkursowe:

Kiedy Mikołaj przynosi prezenty?
A. 6 grudnia
B. 30 listopada

Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.KW.X**, gdzie X to odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

www.pocztakwiatowa.pl

poczta kwiatowa.pl

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

3 NOWE HITY JUŻ 15 LISTOPADA!

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

The Settlers: Dziedzictwo Królów

The Settlers II: 10-lecie

W serii eXtra Klasyka neXt znajdziesz również:

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 19,99 ZŁOTYCH

Alone in the Dark: Koszmar Powraca • Colin McRae Rally 2005 • Delta Force: Helikopter w Ogniu + Team Sabre • Delta Force: Xtreme • Empire Earth Złota Edycja • Empire Earth II • Empire Earth II: Władza Absolutna • Enter The Matrix • FlatOut 2 • Full Spectrum Warrior • Gothic • Gothic II • Gothic II: Noc Kruka • Heroes of Might and Magic IV Złota Edycja • I.G.I-2: Covert Strike • Juiced: Szybcy i Gniewni • Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay • Medieval: Total War Złota Edycja • MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 • Neverwinter Nights • Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide + Hordes of the Underdark • Neverwinter Nights: Kingmaker • Painkiller Czarna Edycja • RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja • Saga Baldur's Gate • Saga Fallout • Saga Heroes of Might and Magic I-III • Saga Icewind Dale • Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2 • Shogun: Total War Złota Edycja • Soldiers: Ludzie Honoru • SpellForce Złota Edycja • Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse • SWAT 4 • SWAT 4: Syndykat • Świątynia Pierwotnego Zła • The Elder Scrolls III: Morrowind Złota Edycja • The Settlers IV Złota Edycja • ToCA Race Driver 2 • Tony Hawk's American Wasteland • Trainz Railroad Simulator 2006 • Warhammer 40,000: Dawn of War • Worms 3D • Worms Forts: Oblężenie • Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja

PARTNERZY: AMD Smarter Choice, BenQ, YAMO, Genius, Gazeta.pl, Nitro www.nitro.pl, vivendi GAMES MOBILE

extraklasyka.gram.pl

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

© 2007. EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD ARROW, AMD ATHLON ORAZ ICH KOMBINACJE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC. LOGO BENQ, YAMO, GENIUS, VIVENDI MOBILE GAMES, NITRO, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAM.PL I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE PODLEGAJĄ OCHRONIE I ZOSTAŁY WYKORZYSTANE ZA ZGODĄ UPRAWNIONYCH PODMIOTÓW. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

gram.pl Z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

- **PRODUCENT:** IO INTERACTIVE/EIDOS
- **DATA PREMIERY:** 23 LISTOPADA 2007
- WWW.KANEANDLYNCH.COM
- **GATUNEK:** AKCJA/TPS/TAKTYKA
- **MULTIPLAYER:** TAK

ALLOR | (PRZYJAŹŃ) DO GROBOWEJ DESKI

Podczas castingu do „Matrixa" działy się dantejskie sceny...

KANE & LYNCH DEAD MEN

Kasa i zemsta, psychopata i najemnik, przydomek zdrajcy i porwana rodzina. A całość doprawiona bezwzględnością tak, że wyszła gra od lat osiemnastu. Że to już było? W tak interesującej formie jeszcze nie, o czym mieliśmy się ostatnio okazję przekonać grając w niemal pełną wersję najnowszego dzieła speców od Hitmana w ich siedzibie w Kopenhadze.

Kane, w którego będziemy się wcielali w singlu, był kiedyś normalnym facetem. Żona, dzieci, domek na przedmieściu itp. Ale po śmierci syna rzucił to i został najemnikiem, członkiem elitarnej The 7. Bardzo dobrym. Do czasu, aż coś poszło bardzo nie tak. Przeżył. Jako jedyny. A potem został złapany i skazany na dożywocie. Okazało się jednak, że... inni wcale nie zginęli. Okrzyknięto go zdrajcą. A potem „koledzy" odbili go z więziennego konwoju i dostał propozycję nie do odrzucenia: albo będzie współpracował, albo rodzina wróci do niego w kawałkach. Dostanie też opiekuna, Lyncha. Psychopatę. Taki towarzysz to prawdziwy skarb... ale zabić go nie można. Nawet jeśli zostawienie go sam na sam z zakładnikami, którzy muszą pozostać przy życiu, to bardzo zły pomysł...

Kto puścił bąka?!

To przecież życie, babe!

Jak się gra w singla Dead Men? Najprościej rzecz ujmując, jak **we Freedom Force połączone z Hitmanem**. Do pomocy mamy przynajmniej Lyncha, który rozumie komendy w rodzaju *„idź tam"*, *„podążaj za mną"* czy *„zabij tego gościa"*. To wystarczy, by z prostej strzelanki zrobił się, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności, niezły shooter taktyczny. I to mimo że do kwestii życia twórcy podeszli niezbyt restrykcyjnie. Paska nie ma, zamiast tego zmienia się obraz, a gdy „zginiemy", Lynch – o ile jest w pobliżu – postawi nas na nogi zastrzykiem z adrenaliną. Jemu (i innym najemnikom) możemy się zresztą odwdzięczyć tym samym, dzięki czemu jeden błąd rzadko kiedy oznacza koniec misji.

Te bywają naprawdę różne. Ciekawy jest nawet tutorial, w czasie którego jesteśmy „ratowani" z więźniarki, poznajemy sterowanie, zaznajamiamy się też z fabułą i... brutalnością. Nie jest to wprawdzie Manhunt, ale od razu widać, że gra jest cholernie... realistyczna? Może to niezbyt dobre słowo, nic jednak nie poradzę, że w przeciwieństwie do „cukierków" tutaj krew leje się zawsze wtedy, gdy lać się powinna, a na siniaki czy blizny nikt nawet nie zwraca uwagi. **W każdym razie zdecydowanie NIE jest to gra dla ludzi poniżej 18 roku życia.**

A teraz zabawimy się w przechodnia i gołębia

Fizyka, grafika i takie tam

Od strony graficznej Kane & Lynch jest jak najbardziej OK, choć nie powala. Podobnie jak w Stranglehold, tak i tu dużą rolę odgrywa chowanie się za przeszkodami, które

GEARS OF WAR®

Kiedy przyjdą podpalić Twój dom...

Ktoś jeszcze głosował na Ligę Samopomocy?!

wraz z ostrzałem tracą swoje właściwości (czytaj: ulegają roz... destrukcji). Wygląda to realistycznie, ale niestety (dla gry) co najwyżej równie dobrze jak w już wydanym Strangleholdzie. Jeśli jednak o tamtym tytule zapomnimy (a to w końcu nieco inne gry, tu zamiast na bullet time'ie musimy polegać na towarzyszach), całość sprawia bardzo dobre wrażenie.

Fakt, że nieco to wszystko zbyt zwyczajne i pozbawione bajerów, ale że cała gra trzyma się tej konwencji, szybko można się w jej świat wciągnąć. Tym bardziej że realistyczna jest też broń i jej odgłosy, kończąca się amunicja i możliwość zabrania uzbrojenia trupom oraz wymiana z innymi członkami drużyny (naraz można nosić tylko dwie sztuki).

Postarano się także o dodatkowe smaczki, jak na przykład widok z pozycji snajpera, jeśli ten zaczyna nas namierzać. Jeśli do tego dodać fajne misje, jak choćby napad na bank, porwanie szefowej wielkiej dyskoteki (tak, na parkiecie jest pełno ludzi) czy wjazd na linach na zebranie w wielkim szklanym drapaczu chmur – to po prostu nie może być nudne. A są jeszcze tryby multi!

Niepewne przymierze

Pokazywane były co-op oraz... dość trudno określić jednym słowem ten drugi. Zacznijmy jednak od zwykłej kooperacji. Jej zalety to możliwość wspólnego przejścia gry – w końcu Lynch zawsze Kane'owi towarzyszy, nawet w singlu; tutaj jednak w psychopatę może się wcielić żywy osobnik. I... też będzie psychopatą, bo jego bohater ma zwidy, i nawet strzelając jedynie do atakujących nas policjantów i tak ofiar postronnych się nie ustrzeżemy. Co ciekawe, w trybie tym mamy możliwość wydawania rozkazów pozostałym najemnikom. Niestety poza

Mocne, krwiste, realistyczne. Nie dla małolatów!

zaletami jest też wada – grać w ten sposób można jedynie na jednym kompie. Do tego na PC druga osoba będzie musiała zadowolić się padem.

Jeszcze ciekawiej prezentuje się drugi z trybów multi, mający zresztą osobną nazwę: Fragile Alliance, który poznaliśmy na przykładzie napadu na bank. Zasady są dość proste: ośmiu graczy wchodzi do środka i wynosi jak najwięcej zielonych do znajdującego się po drugiej stronie wozu. Ale kasa dzielona jest po równo wśród wszystkich członków grupy, którzy uciekną. Rund jest kilka, a jeśli ktoś do samochodu nie dobiegnie, puli nie uszczupla. Jeśli jednak w tym nie-dobiegnięciu pomoże mu inny bandyta, automatycznie staje się zdrajcą (a jego tag widać nawet przez ściany, nie może się więc ukryć przed zemstą). Gdy jednak dotrze do wozu, swoją kasą z nikim się nie dzieli. Fajnie, tyle że jeśli wszyscy zaczną do siebie strzelać już na początku, nie będą mieli szans na pokonanie ochrony banku i przybyłych z pomocą oddziałów SWAT, więc współpraca jest – przynajmniej na początku – niezbędna.

Śmierć bandyty nie oznacza końca rundy – wracamy jako... SWAT! Kasy już nie rabujemy, ale dostajemy znaleźne od zielonych, jakie zgubili postrzeleni (i zastrzeleni) bandyci, a także specjalny bonus za pozbycie się kumpla, który wysłał nas na tamten świat (o ile był wtedy złodziejem). Tej bonusowej kasy nie tracimy, nawet jeśli zginiemy. Zresztą zdrajcy warto się pozbyć nawet jako bandyta – też jest to dodatkowo punktowane. Warto dodać, że po zakończeniu rundy można dokupić lepsze uzbrojenie i opancerzenie, dzięki czemu będziemy mieli większe szanse w kolejnej.

Co najważniejsze, w praktyce te zasady sprawdzają się świetnie. To naprawdę jest coś nowego i bardzo wciągającego!

Kane i Lynch rządzą?

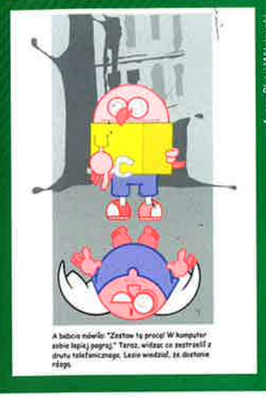
Póki co nie bardzo wiadomo, ile misji do przejścia będziemy mieli w singlu i multi, ale to w zasadzie jedyna rzecz, która może wpłynąć na obniżenie oceny gry. Jeśli jednak przygody Kane'a i Lyncha będą trzymały poziom tego, w co już graliśmy, **Eidosowi przybędzie kolejny udany tytuł**. Fakt, że z niezbyt przyjemnymi w obyciu bohaterami, ale za to ich przygody... W końcu to gra dla dorosłych, a bycie osobą, której nie zostawiono wyboru, też ma swój urok. |CDA|

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 13 GIER

FPS	2	Sport	4
RTS/Strategie	2	RPG	2
Polonizacje	2	Akcja	1

game walker

Mam nadzieję, że powolna ewolucja jest widoczna? Mimo szczerych chęci nie udało się zrobić GW w „normalnych" warunkach, tylko jak zawsze na ostatnią chwilę (Hut nieobecny usprawiedliwiony), ale to był naprawdę gorący miesiąc. Wystarczy popatrzeć na tytuły gier. Jeszcze raz przypominam, że WY TAKŻE macie tworzyć nowego GW. Czekamy na maile z efektami waszych wysiłków pod adresem gw@cdaction.pl. Więcej w dziale Czytelnicy dla czytelników.



Autor: Błazej Wiśniewski

A babcia mówiła "Zostaw to proszę! W komputerze lepiej pogrzej." Teraz, widząc co zostawiłem z drutu telefonicznego, Lesio wiedział, że dostanie rózgą.

BioShock PL

● **Od CormaCa:** Tłumaczenie BioShocka jest bardzo dobre, a jeśli ktoś ma awersję do spolszczeń, może po prostu nie instalować łatki polonizacyjnej. Cenega poprawiła nieszczęsną synchronizację napisów (w oryginale totalnie spartoloną) i dorzuciła płytkę z bonusami. Szkoda tylko, że musieliśmy czekać na polską premierę cały miesiąc.

● **Smuggler:** Cenega tym razem stanęła na wysokości zadania. I jej szczęście, bo spartolonej polonizacji TAKIEJ gry gracze by im długo nie wybaczyli.
● **gem:** Swoją drogą – ciekawa rzecz z tym złym synchro napisów... Wychodzi na to, że recenzując niedobrze jest zbyt dobrze znać angielski...
● **Qn`ik:** W ogóle niedobrze jest znać się na czymkolwiek, za dużo niedociągnięć się wtedy zauważa. A przecież można się tylko uśmiechać. :-)
● **eld:** Jak powróci IV RP, najlepiej będzie znać białoruski. Szkolenia terenowe u Łukaszenki...
● **Smuggler:** Żeby wrócić, najpierw musi odejść (pisane przed wyborami).
● **głos w słuchawce:** rozmowa kontrolowana... rozmowa kontrolowana...
● **AI:** Do zobaczenia Państwu w nowej-starej Rzeczypospolitej.
● **eld:** Albo Irlandii. Kilka dni temu słyszałem, jak Smuggler przysięgał, że jeśli wygra IV RP, wyjeżdża do Irlandii.
● **Smuggler:** Lekka przesada. Ale podobne myśli chodzą mi po głowie.

Gatunek: FPS
Podobne do: gier serii System Shock
Wymagania: Win XP/Vista, Procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 9 [polonizacja]
Strona w CDA: 112

Company of Heroes Opposing Fronts

● **Od gema:** Pierwszy samodzielny dodatek do Kompanii braci – jednej z najlepszych strategii w czasie rzeczywistym ostatnich lat – to naprawdę godny spadkobierca jej tradycji. Dwie znakomite kampanie single player (każda większa i ciekawsza niż ta z Company of Heroes!) pozwalają wyczuć specyfikę obydwu nowych armii – Brytyjczyków i niemieckiej Panzer Elite. Podobnie zyskał multiplayer, w którym po przeciwstawnych stronach frontu stanąć mogą teraz po dwie armie. Dajcie całości mistrzowski szlif (grafika, AI) i... witajcie na linii ognia!

● **gem:** W pełni zgadzam się z przedmówcą! Premię mu! I podwyżkę! ;P
● **eld:** To chyba musisz się zatrudnić w innej korporacji. Jakiś Orlen, KGHM albo coś w tym guście.
● **Qn`ik:** Słyszałem też, że McDonald's jest wielką korporacją. Ludzie, rekrutują!
● **Czarny Iwan:** I potem możesz cały dzień smarować „makcikena" majonezem! Super!
● **CormaC:** O ile trafi ci się tego dniach kuchnia, a nie zmywak.
● **eld:** A jak się nazywa kanapka z koniem? McQń?
● **Mac Abra:** No to się pogra. Jak się Wiedźmina skończy.
● **AI:** Na zmywaku? To w Makdonaldzie są zmywaki z telewizorem i PC-tem??? Niemożliwe! Aaaa, mówisz, że w Irlandii?...

Gatunek: RTS
Podobne do: Company of Heroes, Warhammer 40,000: Dawn of War
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB w Viście), grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 8+
Demo: brak
Strona w CDA: 110

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

MAC ABRA

A NIECH CIĘ PIORUN TRZAŚNIE!

Wiecie, jakie jest ryzyko, że zostaniecie trafieni przez piorun? Nieco mniejsze niż szansa na 6 w totka, a ta jest mniej więcej jak 1 do 37 000 000. Powiedzmy więc, że (dla uproszczenia) ryzyko bycia spiorunowanym jest jak 1 do 40 mln. A wiecie, jakie jest ryzyko, że zdarzy się wam to w życiu dwa razy? To proste, trzeba te 40 mln pomnożyć przez 40 mln. Zatem mamy 1 do ok. 1,6 miliarda. Zatem w teorii jest na Ziemi kilku ludzi, którym to się mogło przytrafić (jako że mamy coś ok. 6 mld „ziemniaków"). Ale szansa, by przeżyć trzykrotne trafienie piorunem, to już jak jeden do bilionów (nawet mi się liczyć nie chciało – 40 mln x 40 mln x 40 mln). Zatem właściwie nie ma możliwości, by to się komuś mogło zdarzyć. Tymczasem był sobie koleś, którego piorun trafił w sumie... SIEDEM RAZY. SIE-DEM!!! Zdaje się, że nie ma nawet nazwy na liczbę, którą można by wyrazić prawdopodobieństwo takiego zdarzenia... A jednak. Zastanawiam się, czy jest to kwestia ogromnego (raczej megasuperhiperultragigantycznego) pecha/szczęścia, czy też po prostu obowiązują tu jakieś prawa, których (jeszcze) nie znamy? Ale w jaki sposób ludzki organizm może wpływać na zjawiska atmosferyczne? Cóż, gdybym wiedział, miałbym już Nobla z fizyki i parę pomników za życia w uniwersyteckich patiokach. W każdym razie po siódmym i przeżytym trafieniu ten niewiarygodny pechowiec (bo to chyba jednak pech) miał już tak serdecznie dość tego, że popełnił samobójstwo. I tym samym tajemnica pozostanie niewyjaśniona. Co o mnie, przestałem używać zwrotów w stylu „a niech mnie piorun strzeli". Po co kusić los...

Enemy Territory: Quake Wars

● **Od elda:** Rozczarowanie. Wprawdzie wiele jest cech wspólnych ET i ET:QW, ale w ostatecznym rozrachunku jest to TYLKO dobry shooter sieciowy. A polska lokalizacja potrafi rozbawić do łez.

● **Smuggler:** Co prawda, to prawda. Odpaliłem grę i już w trakcie intra, słuchając arcydrętwych głosów, miałem wrażenie, że to nie jest tytuł, w który chciałbym grać. I to się potwierdziło.
● **AI:** Jakich arcydrętwych? Patriotycznych i słusznych, pacanie jeden ty!
● **Mac Abra:** Jak dla mnie, nie za dobrze zbalansowano klasy i pojazdy. Dochodziło do takich sytuacji, że kiedy jechałem czołgiem i byłem atakowany przez wroga rakietami, wyskakiwałem z maszyny, by odpowiedzieć z broni ręcznej, bo tak było łatwiej go utłuc. A w takim BF1942 kto miał czołg, był panisko.
● **Czarny Iwan:** Ja bym się tego balansu nie czepiał. Fajna kampania, totalna rzeźnia jak dla mnie.
● **Qn`ik:** A w Rosji dawno temu to studenta na siekierę było stać! (I od razu mu się od tego w głowie przewróciło, bo zaczął staruszki szlachtować.)
● **CormaC:** Ja słyszałem, że z tą siekierą i staruszką to nie była prawda, że to sobie tylko jakiś tam pisarz wymyślił. ;)
● **Smuggler:** Zbrodnia Ikara. Ops. I kara. Za zbrodnię Ikara.
● **gem:** Iest MP40? Ależ wodzu, co wódz. To ja przepraszam. I poszedł.
● **Bosman:** ...w stronę zachodzącego słońca.

Gatunek: FPS online
Podobne do: Enemy Territory, Battlefield 2 i 2154
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 3 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 1.3
Ocena: 7+
Demo: 10/07
Strona w CDA: 092

FIFA 08

Gatunek: sportowa
Podobne do: FIFA 07, FIFA 06, 2005 etc.
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,3 GHz, 256 RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 6+
Demo: jest w Sieci
Strona w CDA: 072

● **Od elda:** Z jednej strony, mamy największą zmianę od lat (nowy tryb Zostań Gwiazdą), ale jeśli chodzi o samo kopanie piłki, jest to ciągle ta sama, nudna FIFA.

● **Smuggler:** Kolejny FIFLAK. A raczej flak z olejem. 5+ góra za 1001 wersję FIFA...
● **eld:** Raczej FOTOFIL. Przyłazi taki jeden codziennie do nas i gada o obiektywach, przysłonach i innych pierdołach. Widać, ma jakiś sprzętowy kompleks. ;)
● **Smuggler:** Nie z wami, tylko z Allorem. Tak samo bezsensowne gadki jak o tym, kto farmił w WoWie itd.

● **Mac Abra:** PES-owi nie podskoczy. Nie żeby PES był taką rewelacją – to po prostu FIFA jest bezpłciowa jak anioł.
● **CormaC:** PES akurat JEST rewelacją.
● **gem:** Pro Evolution Soccer: The Last Revelation. Uch.
● **Qn`ik:** Coś rzeczywiście jest nie tak z tą serią, bo nawet mój znajomy, zadeklarowany miłośnik cyklu od 1997 roku, stwierdził, że pierniczy ten interes, więcej nie kupuje.
● **AI:** A żeby to on jeden... Ale zmięknie, po 21 każdy zmięknie...
● **Czarny Iwan:** Zostań Gwiazdą? To coś dla gema!
● **gem:** Już JESTEM gwiazdą!
● **Smuggler:** Jak można Gwiazdą, to i Borusewiczem albo Frasyniukiem też można?
● **głos w słuchawce:** rozmowa kontrolowana... rozmowa kontrolowana...
● **eld:** Może jakiś donos wysłać....
● **Smuggler:** Nie do nos, tylko do wos. My donosów nie czytujemy.

W wymaganiach gier odnośnie karty graficznej podajemy nie tylko niezbędną ilość pamięci, ale także o wiele ważniejszą informację dotyczącą shaderów. Nie zawsze możliwe jest zdobycie takiej informacji (czasem producenci tego nie podają) – tam, gdzie się to nie udało, znajdziecie wpis „SM – BD" (brak danych). Dla waszej wygody poniżej zamieszczamy listę kolejnych wersji shaderów i bibliotek DirectX wraz z obsługującymi je modelami kart (oczywiście układy graficzne są kompatybilne wstecz, czyli model obsługujący np. SM 3.0 wspiera też wszystkie wcześniejsze technologie).

Karty Nvidii		Karty ATI	
GeForce 1/2/MX/4 MX	T&L (DX 7.0)	Radeon 7500	T&L (DX 7.0)
GeForce 3	SM 1.1 (DX 8.0)	Radeon 8500/LE/9100/9000/9200	SM 1.3 i 1.4 (DX 8.1)
GeForce 4 Ti	SM 1.3 (DX 8.1)	Radeon 9500/9600/9700/9800	SM 2.0 (DX 9.0)
FX 5200/5600/5700	SM 2.0 (DX 9.0)	Rodzina X (modele „trzycyfrowe")	SM 2.0 (DX 9.0)
FX 5800/5900/5950	SM 2.0+ (DX 9.0b)	Rodzina 1xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)
GeForce 6xxx/7xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)	Rodzina 2xxx	SM 4.0 (Dx 10)
GeForce 8xxx	SM 4.0 (DX 10)	T&L – Transform & Lighting	
		SM – Shader Model (wersja shaderów)	

game walker

Football Manager 2008

Gatunek: menedżer
Podobne do: Football Manager 2007 i 2006
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Demo: 11/07
Strona w CDA: 082

- **Od elda**: Co tu się rozpisywać. Sporo zmian i jeszcze większa grywalność kosztem paru małych buraczków. W sumie jednak zalet jest więcej niż minusów.
- **CormaC:** „Chodzi o to, by te plusy nie przesłoniły wam minusów”. ;) Tyle że tych plusów nic nie przesłoni.

- **Smuggler:** Jak był Excel, tak został. Bez urazy, grających w takie gry rozumiem jeszcze mniej niż grających w WoW.
- **gem:** No to mamy platformę porozumienia. Ja – było, nie było – grający w WoW, też ich nie rozumiem.
- **Mac Abra:** Za to ja teraz rozumiem, czemu jeszcze nie mam tego tekstu, co mi od zeszłego piątku obiecujesz codziennie „na jutro rano”. :/
- **gem:** Od zeszłego piątku? Część od zeszłego roku! :P
- **Czarny Iwan:** Gdybyś pograł trochę w GW, od razu byś wszystko zrozumiał.
- **Al:** Na przykład „ale głupi ci GW-owanie...”.
- **alkohochlik:** kto sa vie zbaviť prebytočného, je najbližšie k bohom!!!
- **Bosman:** Fajna gra – od zera do „Fryzjera”.
- **eld:** Ja to bym chciał, żeby trenerem Chelsea został poseł Wójcik Janusz.

Heroes of Might and Magic V: Dzikie Hordy

Gatunek: strategia turowa
Podobne do: HoMM V i HoMM III
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 1.3
Ocena: 9
Demo: 11/07
Strona w CDA: 106

- **Od elda:** Jak na dodatek zaskakująco dużo nowalijek. Zwiększono liczbę jednostek aż o połowę, pojawiła się nowa rasa, a umarlaki zostały osłabione, co zmienia rozgrywkę multiplayer.
- **Mac Abra:** Brać i grać. Więcej gadać nie trzeba.
- **Qn`ik:** No, teraz niech się Nival bierze za kolejną część. Ciekawe, czym nie zaskoczą tym razem. :)
- **Smuggler**: Przyszedłem, zobaczyłem, zagrałem.
- **eld**: A SFOTOGRAFOWAŁEŚ?
- **Smuggler**: To nie BioShock. A dziką hordę walę w mordę. :P
- **gem:** Drugi do piątki, większy niż pierwszy. I wszystko do trzeciej! Plus minus dziewięć.
- **Bosman:** Jaka jest prawidłowa odpowiedź? Pierwiastek z trzynastu?
- **CormaC:** Nie będziemy umierać za pierwiastek! (Tak, wiem: rozmowa kontrolowana... rozmowa kontrolowana...)
- **Czarny Iwan:** Czy komuś trzeba w ogóle rekomendować ten dodatek? Dzikie hordy to się rzucą do sklepów po niego.
- **Al:** No, na dzikie hordy to nawet rozmowa kontrolowana nie pomoże....
- **głos w słuchawce:** rozmowa kontrolowana... rozmowa kontrolowana...

lieton | minifelieton | minifelieton

Qn'ik

QN`CIK ...SYMULACYJNO-NOSTALGICZNY

Tym razem w miarę nietypowo, bo... o grach. W numerze przeczytać możecie dwie recenzje – dotyczące zresztą chyba najbardziej konkurujących ze sobą tytułów na rynku. Mało co tak dzieli dziś graczy jak cykle FIFA i PES. Nasze oceny mówią same za siebie – wiadomo, po której stronie barykady stoi niemal cała redakcja CDA. Nie będę się tu więc jeszcze bardziej wyżywał na EA Sports, ale przypomnę tylko parę rzeczy z przeszłości. Na serii FIFA właściwie się wychowałem. Zacząłem grać od edycji z 1996 roku – bramki strzelone z połowy boiska lobem (czyli jeszcze klawiszem... Control), „oszałamiająca”, „trójwymiarowa” grafika – można było tę grę kochać. Każda kolejna edycja zmieniała w grywalności bardzo dużo, a niektórzy do dziś się spierają, czy lepsza była realistyczna FIFA World Cup 98, czy bardzo dynamiczna i świetna pod względem taktyki FIFA 99. Co ciekawe, FIFA 98 była ostatnią, w której dało się zagrać również na hali – mniejsze bramki, możliwość odbijania piłki od band i mijania w ten sposób obrońców, brak spalonych – to naprawdę był grywalny tryb.

Teraz EA Sports się już na graczy zwyczajnie wypina. Wielka sprzedaż tytułów napędzana jest tylko kampanią reklamową, wypracowaną pozycją na rynku i władowanymi milionami na licencje i znane głosy (nawet w Polsce). Szkoda, że chłopaki zapomniały zupełnie, na czym polega zabawa z piłką, którą praktykowali w końcówce lat 90...

POD OSTRZAŁEM

CORMAC

1. W jakiej roli obsadziłbyś go w ekranizacji „Władcy Pierścieni”?

eld: Faramira. Ta łagodność i niewinność wypisane na twarzy.
Smuggler: Z włosków to na hobbita, ale ten wzrost...
Mac Abra: Elfa-anorektykta.
Ghost: Harry'ego Pottera – uderzające podobieństwo, a sorka, to nie ten film.
gem: Olifanta.
Bosman: A były Enty z gatunku topola?

2. Najdziwniejsza rzecz na jego biurku?

eld: Wentylator do rozwiewania jego bujnych, długich herów.
Smuggler: Niesamowita ilość żarcia, jaką wchłania, a jest chudy. Na śniadanie widziałem, jak wcina 4 duże bułki. *[Współczuję śniadania – patrzeć na CormaCa... – Q]*
Mac Abra: Jakaś obleśna laleczka (Eddie?) sporych rozmiarów.
Ghost: To machotka tego kościaka z Żelaznej Dziewicy. Mnie natomiast interesuje, co robią te magazyny dla nastolatek, które dekuje pod biurkiem.
gem: Pomidor.
Bosman: ...To było kiedyś moje biurko!

3. Jakie zadałbyś mu pytanie, gdyby siedział podłączony do wykrywacza kłamstw?

eld: Jakim cudem znosi tych zniewieściałych, piszczących, hejwimetalowych facetów w obcisłych, skórzanych ciuszkach?
Smuggler: Jak bardzo masz ochotę zaje*** Eldowi za takie pytania? :P
Mac Abra: Czy bardziej podobało ci się w I/O czy w CDA? Heheh.
Ghost: Kiedy w końcu walnie Allorowi za to, że ten daje mu do testów tylko i wyłącznie głośniki, zatrzymując ciekawszy stuff dla siebie.
gem: Pomidor?
Bosman: Podaj numer konta!

Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, i Unreal są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, inc., na terenie Stanów Zjednoczonych i/lub innych krajów. © 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox 360, Windows, Windows Live, Windows NT, Windows Vista i logo przycisku uruchamiania Windows Vista są znakami handlowymi grupy firm Microsoft.

* Gry komputerowe s wyżżkowo zło/onymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer

Gatunek: RPG
Podobne do: Neverwinter Nights 2
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 1 GB (XP)/1,5 GB (Vista) RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 9
Strona w CDA: 074

● **Od Allora:** Najlepszy od lat rasowy RPG oparty o zasady D&D. Twórcy mierzyli w Planescape: Torment i... prawie im się udało!

● **Smuggler:** Zgodnie z reklamową mądrością: „prawie czyni wielką różnicę", nieprawdaż?

● **Al:** W tym przypadku różnica jest jednak znacznie mniejsza niż w „prawie".
● **gem:** Oceni nas bóg i historia. Swoją drogą – nasi PT Czytelnicy mają nad nami ogromną przewagę. Oni wiedzą już, kto wygrał te wybory...
● **CormaC:** Twierdzisz, że my po wyborach nie będziemy wiedzieli?
● **Qn`ik:** Planujesz kupować polską prasę w Irlandii?
● **CormaC:** Planuje w razie czego uciec dużo dalej niż do Irlandii. Myślę, że Chiny będą OK – daleko i normalniej. Albo Korea Północna.
● **gem:** Twierdzę, że za sprawą cyklu wydawniczego nasze „przed" to ich „po".
● **Czarny Iwan:** To kwestia kondycji. Moje przed, twoje po. Starość, panie dziejku. ;)
● **CormaC:** A czyje zamiast?
● **eld:** Fotofilom i tak wszystko jedno.
● **Smuggler:** Mnie nie jest wszystko jedno.
● **eld:** Poczekaj na komunikat Państwowej Komisji Wyborczej.
● **Bosman:** Grałem w „jedynkę", ale jak po godzinie okazało się, że jestem w pierwszym rozdziale tutoriala, wymiękłem. Od tego czasu mam alergię.

Orange Box, The

● **Od Huta:** Jeśli możesz pozwolić sobie na jeden zakup, np. na Gwiazdkę, a na dodatek nie grałeś jeszcze w Half-Life'a 2, za stosunkowo niewielkie pieniądze (139 zł) dostajesz jednego z najważniejszych FPS-ów ostatnich czasów, dwa świetne dodatki do niego, rewelacyjną grę sieciową Team Fortress 2 i małe-wielkie cudeńko o nazwie Portal, którego długo nie zapomnisz. To się nazywa „value for money"!

● **Smuggler:** Wow, będe miał własny portal! A jak odpalę grę w necie, będzie portal internetowy?
● **CormaC:** Nie odpalisz, bo nie masz Netu w domu, więc nie filozofuj. :) A Orange Box to faktycznie doskonały prezent dla gracza.
● **Qn`ik:** Hut przez długi czas chciał dać nawet 10/10, ale w końcu zmiękł. A był już tyci-tyci od swojej pierwszej w karierze „dychy"... :)
● **CormaC:** Tak blisko, a tak daleko...
● **Al:** Akurat w tym przypadku 10 byłaby – moim zdaniem – przyznana w kategorii Eco, a to byłoby nieco dziwne... Dziewiątka, nawet z plusem, jest natomiast jak najbardziej na miejscu.
● **gem:** Ja tam akurat uważam, że Orange Box „ikłals" 10/10. (Umiem! Umiem! Dam sobie radę na zmywaku!)
● **eld:** Nie bądź taki skromny. Z takim CV to nawet na frytki mógłbyś trafić.

Gatunek: FPS
Podobne do: Half-Life i Team Fortress do najlepszych FPS-ów solo i sieciowych, Portal do... niczego
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,6 GHz, 256 RAM, grafika 64 MB, SM – BD
Ocena: 9+
Strona w CDA: 078

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

eld

CZERWONY I WŁOCH

Co można robić w długie jesienne wieczory? Można sobie na przykład oglądać co wieczór dwa odcinki ulubionego serialu. Gdybym miał wybrać jeden, ulubiony, wybór padłby na „Na Południe". Wiem, że nie ma nic bardziej oklepanego niż serial o dwóch (zwykle) i krańcowo różnych od siebie gliniarzach, ale to rzecz wyjątkowa. Po pierwsze, trójka głównych bohaterów. Konstabl Benton Fraser z Kanadyjskiej Królewskiej Konnej jest policjantem jakby z innej epoki – prawdomówny, uczciwy do bólu, uprzejmy i skłonny do pomocy. Ray Vecchio to jego przeciwieństwo. Amerykański gliniarz z włoskimi korzeniami jest chętny do łamania prawa, byle tylko rozwiązać sprawę. Zawsze głośny, gestykuluje jak na Włocha przystało, ale wszystkie jego teksty są na swój sposób sarkastyczne i złośliwe. I wreszcie trzeci bohater, czyli... wilk (grany przez psa husky) Diefenbaker. Jest głuchy, do tego łasy na jedzenie i pieszczoty, ale wiele razy to on ratuje życie Rayowi i Fraserowi. Po drugie, silnym punktem serialu jest drugi plan. Siostra Raya – Francesca Vecchio – jest jeszcze bardziej krzykliwa niż on. Jej kłótnie z Rayem czy umizgi w stronę Frasera są klasyką. Para przygłupich gliniarzy Gardino i Huey stanowi świetny kontrast dla głównych bohaterów. Po trzecie, Chicago, które wychowanemu w Kanadzie Fraserowi sprawia masę kłopotów i jest przyczyną wielu zabawnych sytuacji. Po czwarte, „Na Południe" sprawia wrażenie, jakby w wielu miejscach było serialem całkowicie improwizowanym. Niektóre sceny i dialogi właśnie tak wyglądają, jakby były zagrane bez reżysera. I to jest wbrew pozorom zaleta – nie pytajcie, dlaczego, po prostu obejrzyjcie. Po piąte, muzyka. W żadnym innym serialu nie spotkałem się z tak intrygującym i oddającym klimat soundtrackiem. Wszystko to składa się na perfekcyjny serial sensacyjno-komediowy. Jeśli ktoś jeszcze nie zna „Na Południe", polecam ten kanadyjski twór telewizyjny z całkowicie czystym sumieniem.

Pro Evolution Soccer 2008

● **Od Qn`ika:** To prawie jak konflikt romantyzmu z pozytywizmem. Z jednej strony chciałoby się tańczyć, śpiewać i przekazywać swą radość na wszelkie inne sposoby: dostaliśmy nową grafikę, kilka dodatkowych zagrań, parę przyjemnych gadżetów. Z drugiej, trzeba mieć naprawdę niezłego kompa, aby cieszyć się nextgenowością...

● **gem:** Ciesz się nextgenowością na niezwykłym kompie... lub zwykłej konsoli.
● **Al:** Zwykłej = nextgenowej... Zresztą ponoć nawet wtedy idealnie nie jest...
● **Qn`ik:** No właśnie, konsolowcy też mają wiele powodów do narzekań. Wersja na PS3 jest... brzydka, a ta na X360 ma momentami bardzo duże problemy z płynnością. PC w sumie i tak najlepiej wychodzi – zawsze można obniżyć detale.
● **Bosman:** PC? Myślałem, że zmienili nazwę.
Ale zgadzam się, że nieźle wychodzą po obniżeniu detali.
● **Czarny Iwan:** To sobie pogadaliście.
● **Smuggler:** Marudzą, ale grają, ile wlezie...
● **eld:** FM 2008 > PES 2008 + FIFA 08. Niektórzy grają w LEPSZE gry.

Gatunek: sportowa
Podobne do: PES 6, PES 5, PES 4 i PES 3
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 9
Demo: będzie u nas za miesiąc, chyba...
Strona w CDA: 086

Stranglehold

Gatunek: akcja
Podobne do: Max Payne'a i Max Payne'a 2
Wymagania: Win XP, procesor 2 GHz (dwurdzeniowy), 2 GB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 8+
Demo: 2 GB, cholercia, w Sieci
Strona w CDA: 102

● **Od Huta:** Gra, w której palce maczał odjechany dalekowschodni reżyser filmów akcji. Zapowiada się nieźle, ale w rzeczywistości wypada mniej wystrzałowo, niż można by się spodziewać. Świetna gra, na pół godziny relaksu (to akurat rozegranie mniej więcej połowy jednego poziomu), ale w większych dawkach zaczyna męczyć.

● **Mac Abra:** Na E3 w 2006 zachwycałem się grą. Nadal mi się podoba, choć rzeczywiście zachwyt po ok. godzinie grania non stop zaczyna szybko ewoluować w znużenie. Ale jeśli będziesz sobie tę grę sensownie dawkował, normalnie mózg staje.
● **Smuggler:** Klimatyczna rozpierducha na 102. No i te smaczki z Johna Woo...
● **gem:** Kolejna gra jednej sztuczki. Jak Maksio Bool. Podziękował.
● **Qn`ik:** Lepsza niż Maksio. Tu sztuczek jest co najmniej kilka.
● **CormaC:** Bardzo grywalna i satysfakcjonująca. O ile nie przedawkujesz.

● **Czarny Iwan:** Ej, tej giery nie da się przedawkować. Popatrzcie na mnie, samo zdrowie.
● **Al:** Gdybym tyle spał w redakcji, co ty, też byłbym „samo zdrowie"...
● **eld:** Wolę być jednak piękny i młody *(jak gem – przyp. gema)* niż stary i śpiący jak Iwan.
● **Bosman:** Miała być fotorealistyczna oprawa graficzna (próbuję delikatnie skierować rozmowę na temat fotofilii).
● **CormaC:** Smuggler to fotofil.
● **Smuggler:** Ktoś chce tu zostać zasiłkofilem…

RETRO--ACTION CDA 03/2000

GDYBY kiedyś miało miejsce głosowanie na najbrzydszą okładkę w historii CDA, numer 03/2000 miałby pewne miejsce na pudle. Art z gry Messiah nawet przy dobrych chęciach trudno nazwać ładnym. Objętość pisma nie uległa zmianie (196 stron), ale cena wzrosła do 16,99 zł. Winnym tego nie okazał się układ, lecz Lord Darth VATer, czyli podatek VAT, jakim zostały objęte czasopisma. Nakład pozostał taki sam, czyli 160 tysięcy egzemplarzy.

Do pisma dołączyliśmy 2 CD, a pełną wersją była Actua Soccer 3. Tak, tak... była kiedyś piłka kopana pod takim tytułem i całkiem śmiało rywalizowała z FIFA. W newsach informacje o udostępnieniu kodu źródłowego Quake'a, o Need For Speedzie 5, przesunięciu premiery Diablo 2 (znowu!), kilka słów o pracach nad Unrealem 2 (a jednak pojawił się przed Duke Nuke Forever), poza tym garść plotek na temat Silent Huntera II, Steel Panthers IV, Destroyer Command, Warlords Battlecry, Thiefa II, Hitmana.

W zapowiedziach najciekawszym tytułem (patrząc na to z perspektywy czasu) było Majesty, a poza tym mieliśmy Simona 3D, Invictusa, Devil Inside i Harpoona 4. W sumie żadnych hitów, ale trochę lepiej wypadły beta-testy. Na pierwszy ogień poszedł shooter Messiah. Wówczas z wielu względów nowatorski (chociażby bohater, czyli cherubinek zesłany na ziemię przez Boga). Do tego Różowa Pantera, Faust i Time Machine.

W recenzjach też nie jest najgorzej, chociaż po rozpasanym numerze lutowym hitów jakby mniej. Grą numeru jest Planescape: Torment. Yasiu – jak zwykle w przypadku cRPG – popisał się i nasmarował megarecenzję, wystawiając ocenę 9+. Zachwycaliśmy się Planescape'em ze względu na fabułę, grafikę, muzykę i całą masę innych rzeczy, które sprawiły, że Baldur's Gate zostało pobite. Napisaliśmy też o Crusaders of Might And Magic, któremu Generał dał chyba za dużo oczek (aż osiem), a także Tzar (8 od Jaspin), Championship Manager 99/00 (9+ ode mnie. Pomyśleć, jak doskonała to była seria za czasów SI), Toy Story 2 (Jaspin wystawiła ledwie 6) i Final Fantasy 8 (kolejne 9+, tym razem od Xaviera).

W Śwince Worms Armageddon autorstwa Yasia, Transport Tycoon Iwana oraz wypracowanie na temat przygodówek Sierry. W Suflerze solucja Broken Sword II: Smoking Mirror pióra Generała oraz poradnik do Unreal Tournamenta. Dalej Na Luzie, Kurs Pascala (tak, tak... proszę się nie śmiać), Action NET (rzecz o emulatorach ośmiobitowców, przegląd stron WWW), Pomocna Dłoń, FPP Zone, Scena, Programy multimedialne (m.in. kurs nauki żeglowania po Internecie – hehe), Poradniki (ciąg dalszy kompendium o chłodzeniu PC), Sprzęt (karty graficzne i dyski twarde oraz WAP, a także porównanie Pentium III 650, 700 i 733). Na końcu pisma jak zawsze Action Redaction i Tipsy.

Mac Abra: Z perspektywy czasu pamiętam tylko, jak żeśmy kombinowali, by wyjaśnić – przystępnie – czytelnikom, czemu cena wzrosła i kto temu winien. Efekt możecie zobaczyć we wstępniaku, czyli zdjęcie niejakiego Darth VATera, w realu brata ówczesnego wydawcy. :)

gem: Marność nad marnościami i (prawie) wszystko marność. Jedyny autor godny uwagi – niejaki Gem.ini. Cała reszta – w tym psychodeliczne podlewy – do bani! Są jednak i dobre strony – jest szansa, że 03/2000 wytyczył dno i TAK słabego numeru już nigdy nie uda się nam popełnić. ;)

CormaC: Layout strasz(n)y. :) Fajnie się jednak ogląda takie stare numery – paskudna grafa w grach, poradnik „Jak połączyć się z Internetem" (przez numer dostępowy 0202122), dyski twarde o pojemności 8 GB, bardzo słabe teksty jakiegoś Gem.iniego. Zgroza. :)

Smuggler: I cytaty w recenzjach wielkości sporej zapowiedzi. :)

Tiger Woods PGA Tour 08

● **Od Huta**: Gra jest świetna, ale właściwie niczym istotnym nie różni się od ubiegłorocznej edycji. W przeciwieństwie do innych sportówek z EA, ta ma nawet mniej opcji niż poprzedniczka – dlatego, choć gra się naprawdę wybornie, wysokiej oceny dać nie mogę.

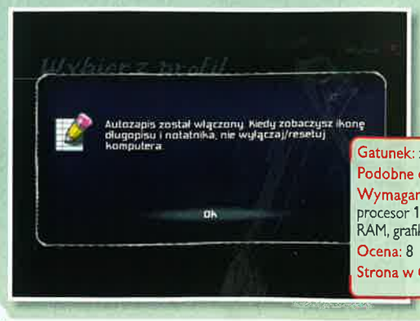
● **Smuggler:** No dobra, to jest jeden z niewielu tytułów sportowych, w który mogę pograć. Nie twierdzę, że akurat w tę wersję – ale golf daje radę.
● **Mac Abra:** Passat lepszy od golfa.
● **gem:** Widziałem kiedyś golfa. Ale on mnie nie widział. :(
● **Smuggler:** A ja myślałem, że to AI go nie widział...
● **AI:** To nie był golf... a może był...? Kurczę, nie zdążyłem się przyjrzeć.
● **Qn`ik:** Dobry, długi i wełniany golf nie jest zły. Zwłaszcza że zbliża się zima...
● **eld:** Jak nas zamkną wszystkich razem za teksty Smugglera, zimą nie będziemy musieli się przejmować. Posiedzimy w jakimś cieplutkim więzieniu, w razie czego poprzytulamy się...
● **CormaC:** Nowa strategia EA? Teraz zamiast nic nie dodawać, będą zubażać kolejne edycje?

Gatunek: sportowa
Podobne do: Tiger Woods PGA Tour 07
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM – BD
Ocena: 5
Strona w CDA: 076

TMNT Wojownicze Żółwie Ninja PL

● **Od Siekiery**: Prawdopodobnie najbardziej ziomalska polonizacja w historii branży, co nie znaczy, że jest źle – w końcu żółwie to nie Mickiewicz, mogą mówić „wyczesane" czy „wypas". Zarzuty można mieć za to do ceny. Stanowczo zbyt dużej jak na kilka godzin skakania po dachach.

● **Smuggler:** Joł... joł... jołki-polki!
● **Mac Abra:** Chrzzzz... żółwie ninja? A kogo to jeszcze interesuje? Chrzzzzz...
● **gem:** Cowabunga! I deadline'owa pizza!
● **Qn`ik:** Nasza deadline'ówka nawet przypomina tę znaną z oryginalnych Żółwi – też ma dużo sera i kapie.
● **Bosman:** Miałem kiedyś żółwia. Skończył marnie. Niech to będzie przestrogą dla was.
● **CormaC:** Wilq też miał żółwia. Chyba nie chcecie być mali i brzydcy?
● **Czarny Iwan:** OK, będziemy pamiętać, aby nie kupować ci żółwia na urodziny, tylko białe myszki.
● **Smuggler:** Białe myszki to on i tak widzi.
● **eld:** A JA MAM MYSZKĘ!!! MOJĄ! I TAKĄ COOL!
● **Smuggler**: Tak, wiemy, wiemy. Napisz o tym felieton.
● **AI:** Dopóki nie są to różowe słonie, nie jest jeszcze tak źle...



Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Prince of Persia
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 8
Strona w CDA: 112

Wiedźmin

● **Od CormaCa:** Napiszę tu tylko, że Wiedźmin jest świetny. Jestem naprawdę zaskoczony, że po tylu latach szarpaniny powstała tak dobra gra. Po szczegóły zapraszam do recenzji.

● **Qn`ik:** U nas – murowany superhicior, również ze względu na to, że polskim graczom dobrze jest znany humor Sapka i są ogólnie lepiej usadowieni w kontekście. Ciekaw tylko jestem, jak gra zostanie przyjęta za granicą...

● **AI:** Jeśli będą grali dłużej, mogą być w miarę dobre oceny, ale sam początek Wiedźmina jest niestety taki sobie...
● **Smuggler:** Najważniejsze jest to, że mamy dobrą grę, a klimat książek został zachowany.
● **gem:** Książki zaczynały się jakby lepiej... Ale ponoć im dalej, tym lepiej.
● **Geralt:** Potwierdzam.
● **Mac Abra:** Już się nie mogę doczekać, by pograć. *„Na pohybel, sk***synom!"*.
● **Eld:** Mógłbyś chociaż raz nie uprawiać polityki.
● **Bosman:** A jak tam z kombatem w wodzie?
● **Czarny Iwan:** Wiadomo jak: mortal.
● **Smuggler:** Jaki Mortal, kiedy Geralt.

Gatunek: cRPG
Podobne do: Neverwinter Nights
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 1 GB (XP)/1,5 GB (Vista) RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 9+
Demo: będzie
Strona w CDA: 062

TEKST MIESIĄCA

Krótkie wprowadzenie: aby dostać się do naszej redakcji późnymi wieczorami lub w weekendy, trzeba mieć specjalne upoważnienie (dla portiera). Wydaje je dyrektor wydawniczy, Zibi. Oto, jak brzmiał napisany przez niego tekst:

„Upoważniam (...) do odbierania kluczy do ***popieszczenia*** *nr 303 (...)."*

Jak nietrudno się domyślić, radości w redakcji nie było końca...

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

CormaC

DARMOWA MUZYKA – PIRACIMY!

Znacie ten dowcip o studentach i kserowaniu wszystkiego, co popadnie, bo a nuż kiedyś się przyda? (*) Przypomniało mi się, kiedy na jednym z polskich serwisów służących do uploadowania różnych materiałów audio-wideo znalazłem utwory z płytki, którą latem nagrałem ze swoim zespołem. Z jednej strony, rozbawiło mnie to, z drugiej oczywiście – wkurzyło. Nie dlatego, że tracę na tym jakąś kasę (wszystkie kawałki i tak są w całości udostępnione do przesłuchania w Necie) czy chcę robić na muzyce jakiś straszny biznes. Zdenerwowała mnie ta mentalność, jaką prezentuje wielu naszych rodaków – ukraść wszystko, co napatoczy się pod rękę (Painkillera, który kosztował u nas 20 złotych, też kiedyś jakiś bałwan wrzucił na torrenty, a piraci sprzedawali go za...15-25 zeta), nawet nie myśląc, czy ma to jakikolwiek sens, czy nie. Nie mogę zrozumieć, dlaczego niektórym patafianom wydaje się, że mogą, ot tak, wziąć owoc cudzej pracy i zrobić z nim, co im się podoba. Co to, bezpańskie?! Pliki kazałem z serwisu usunąć. Kto wie, może niedługo wrzucę je tam sam – tyle że MNIE (jako posiadaczowi praw autorskich do nich) wolno to zrobić.

* – Co to?
– Czysta kartka.
– Kserujemy!

W czasie II wojny światowej Niemcy chwytali się wszystkiego. Autor: Arystoteles15

Czytelnicy dla czytelników

NA POCZĄTEK małe podsumowanie tego, co przyszło na naszą pocztę. Po pierwsze, jestem zaskoczony trochę in minus liczbą i jakością prac. Tak naprawdę tylko kilka osób zrozumiało w pełni, o co nam chodzi. Jeśli przysyłacie zdjęcia, niech będą to fotki zrobione aparatem cyfrowym, a nie komórką o rozdzielczości 0,3 Mpix. JAKOŚĆ, a nie BYLEJAKOŚĆ!!! Nie możemy wydrukować fotki, na której w piśmie nic nie będzie widać. To samo tyczy się skanów. Drogi czytelniku, skany też muszą być dobrej jakości. I wreszcie teksty, czyli sprawa, która chyba najbardziej mnie przeraziła. Jeśli był dobry, to zupełnie niezwiązany z grami. Dlatego piszcie na temat. Mam nadzieję, że w tym miesiącu przyjdzie WIĘCEJ dobrych prac! Dla przypomnienia adres: gw@cdaction.pl.

FELIETON CZYTELNIKA

WYPAS VS. BAJERY

Jeden z polskich dystrybutorów wprowadził na rynek nową serię gier (tzn. gry są stare, ale przepakowane do nowych pudełek i przecenione) i reklamuje ją pod hasłem niepłacenia za niepotrzebne bajery. Po co komuś jakieś tam podkładki pod myszkę, czapeczki, breloczki, plakaciki, ścieżki dźwiękowe (zróbcie se kawę i zapraszam za 10 min), albumy z artworkami i cała masa innego badziewia? W naszych warunkach gracze chcą mieć grę, kawałek papieru z klawiszologią, coś na kształt pudełka. I starczy.

Czy aby na pewno? Kupiłem sobie ostatnio kolekcjonerkę World in Conflict. Kurier z przyklejonym od ucha do ucha przepraszającym uśmiechem (przerwał mi oglądanie wieczornego serwisu informacyjnego, więc dobrze, że miał ważny powód) wręczył mi wielką pakę. Drewno, najprawdziwsze drewno, panie. A w środku amerykańska flaga, czapeczka, koszulka i tak dalej. Wszystko pachnące nowością, za ciężko zarobione pieniądze. Na skrzynkę rzuciła się rodzina i podprowadziła, argumentując o konieczności zabezpieczenia korków. Że niby będzie ładnie, estetycznie, coś tam. Resztę udało mi się ocalić, z flagą, czapeczką i samą grą na czele.

Najbardziej rozbawiła mnie reakcja taty, który roztropnie spytał: *a co w tym wszystkim jest najważniejsze?* Zrobiłem niepewną minę i niechętnie powiedziałem, że gra. No gra, bo nie po to się wydaje 150 zł, aby cieszyć się tylko kawałkiem drewienka. Tu chodzi o dodatki dla maniaków, o całą tę otoczkę czekania, pasjonowania się edycją limitowaną. O paradowanie po mieście w koszulce i czapce z logo, na którą już kilka osób na ulicach zareagowało: „no tak, ale ten ma kasę".

Rozczaruję, nie mam. Na studia jeżdżę autobusami, tramwajem i pociągiem. Na gry zarabiam pisząc. Komputer, mimo że dwuletni, już nieśmiało dopomina się o nowe części. Ale póki co będę kupował kolekcjonerki. Pod warunkiem że będzie warto. Doceniam fakt nowej, taniej serii i ciekawych tytułów. Nie wprowadza się takiej linii produktów bez zbadania rynku. Czyli – chętni na takie wydania są. Ale od czasu do czasu chętnie wydam większe pieniądze na edycję wartą ich zaoszczędzenia. Magiczna data – 26 października i Wiedźmin. 200 zł w piach. Ale ta adrenalina...

Jarek Ściślak

Pewnego razu w odległej galaktyce... Autor: Dariusz „DMS" Szubryt

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

Smuggler

KUPA NA LODZIE

W jednej stacji mają gwiazdy show biznesu tańczące, w innej śpiewające. TVP nie gorsza i wymyśliła sobie, że u nich kolejne gwiazdy i gwiazdki (*) zatańczą na lodzie. I na tym inwencja ludzi z telewizji rządowej się skończyła. Efektem była największa szmira, jaką byłem zmuszony oglądać ostatnimi laty (**). Zero dynamizmu, zero dramatyzmu, ale za to bardzo dużo gadania – czymś w końcu trzeba zapełnić te 2 godziny. A po 3 tańcach „przerwa techniczna na poprawienie lodu". Czyli 15 minut reklam. A ponoć TVP nie przerywa programów reklamami – za to płacimy abonament. Swoją drogą, widziałem już parę zimowych olimpiad, na których też tańczyli na lodzie i nie przypominam sobie, by takie przerwy tak często były koniecznie. Ba, nawet w hokeju robi się to co tercję, czyli 10 minut ostrego rycia tafli. A najlepszy dowcip polegał na tym, że po tej przerwie lód wcale nie wyglądał lepiej. Dodajmy do tego zaproszoną jako jurorkę Dodę. Ta bezwstydnie wręcz wykorzystywała to stanowisko do uprawiania autolansu. Rozumiem, że miała robić za Wojewódzkiego w spódnicy. A robiła głównie wiochę. Krótko mówiąc – totalna ściema, totalna amatorszczyzna. Mam tylko nadzieję, że „ciemny naród", któremu się takie bzdety wciska jako świetną rozrywkę, tego nie kupi. Bo to kupa jest. Na lodzie.

(*) Z czego spora część znana jest głównie z tego, że jest znana.
(**) No co, jak się ma TV w tym samym pokoju, co komputer, to się niestety czasem ogląda dziwne rzeczy, nawet jak się nie chce.

GRA NUMERU 11/2007

W konkursie do wygrania

Notone
Monofoniczny głośnik komputerowy z funkcją telefonu internetowego. Zintegrowany port USB pozwoli na podłączenie do Twojego komputera dodatkowych urządzeń, takich jak pamięć przenośna USB, aparat cyfrowy, odtwarzacz MP3, myszka itd.

D'light
Lampka z abażurem w stylu retro, podłączona do portu USB. Dostarcza ciepłego i przyjemnego światła podczas samotnych nocy spędzanych w towarzystwie komputera.

Art4Sound
Głośnik komputerowy o wyjątkowym kształcie z możliwością prowadzenia rozmów internetowych i z dodatkowym portem USB. Pomarańczowe podświetlenie na frontowej ściance informuje nas o aktualnie wybranej funkcji.

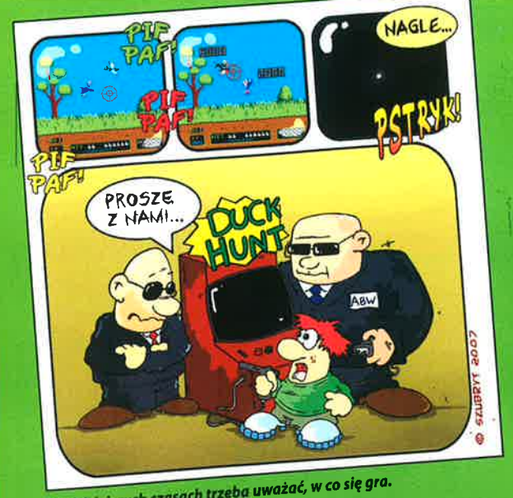
By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 21 C. 13

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **2.12.2007** r.

SPIS GIER

01 BioShock PL
02 Company of Heroes: Opposing Fronts
03 Enemy Territory: Quake Wars
04 FIFA 08
05 Football Manager 2008
06 Heroes of Might and Magic V: Dzikie Hordy
07 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
08 Orange Box, The
09 Pro Evolution Soccer 2008
10 Stranglehold
11 Tiger Woods 08
12 TMNT Wojownicze Żółwie Ninja PL
13 Wiedźmin

Grą numeru 9/2007 został Medal of Honor: Airborne
Nagrody, głośniki ufundowane przez firmę Boyną, otrzymują: Łukasz Patalak, Tychy; Fabian Bohnke, Skarszewy; Radosław Świszcz, Przemyśl. Gratulujemy!



W dzisiejszych czasach trzeba uważać, w co się gra.
Autor: Dariusz „DMS" Szubryt

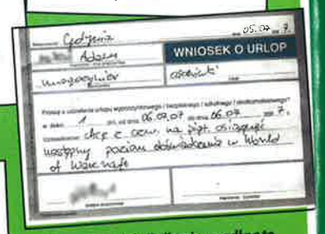
Smuggler i wszystko jasne.
Autor: Filip Sznel
(Podobny! – Smg)

Misie są wszędzie.
Autor: Mateusz Mitura

Qn`ik to prawdziwe zwierzę.
Autor: Filip Sznel

Hut, Hut aż umarł.
Autor: Filip Sznel

Wprawdzie eld preferuje teraz umarlaki i krwawe elfy, ale sentyment do Taurena pozostał.
Autor: Filip Sznel



A u nas w redakcji nikt nie wpadł na to, aby brać urlop w celu „zdobycia kolejnego poziomu w World of Warcraft".
Autor: nieznany

„Nie jestem taki pulchny!" – powiedział Allor po zobaczeniu swojej karykatury. Autor: Filip Sznel

Hosting

Streaming

Serwer gier

Biuro

SERWERY DEDYKOWANE KIMSUFI

109 PLN netto/m-c

* 160GB Dysk twardy!
* 100Mbps Przepustowość!
* Bez limitów transferu!

OVH - LEPIEJ NIŻ W DOMU!

OVH.PL

Nie stać Cię na drogi hosting?! Dodatkowe usługi kosztują?
A może szukasz serwera bez limitów transferu i bez kosztów instalacji, z umową już od 1-go miesiąca?

Duży wybór dystrybucji Linuksa, FreeBSD, Windows, darmowa reinstalacja systemu, monitoring 24/7, wykresy MRTG, tryb netboot, zdalny reboot sprzętu, tryb rescue z panelem diagnostycznym, konsola vKVM, oraz wiele innych.

Wszystko to oferujemy w cenie serwera!

www.ovh.pl

OVH Sp. z o.o. - Pl. Powstańców Śląskich 16-18 - 53-333 Wrocław - tel. +48 71 786 07 00 - email: pomoc@ovh.pl

- PRODUCENT: CDP RED STUDIO
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.THEWITCHER.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 1 GB (XP)/1,5 GB (VISTA)
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: RPG
- MULTIPLAYER: NIE

CORMAC | KOBITKI, ELIKSIRY I TAŃCE Z SZABLAMI

GAME PLAY

WIEDŹMIN

Człowiek, który wybiegł spomiędzy drzew, miał włosy białe jak mleko, choć nie był starcem. Biegł skulony, chwiejąc się i spazmatycznie łapiąc ustami powietrze. Ktoś szedł jego śladem, ktoś raz po raz wykrzykiwał jakieś obce imię. Czego ci ludzie od niego chcą? Pomylili go z kimś, on nie zna żadnego Geralta. Korowód myśli przerwało gwałtowne zderzenie z przesiąkniętą deszczem ziemią. Obudził go lejący się z nieba deszcz. Wóz podskakiwał na wybojach.
– Nic nie pamiętam – wydusił z siebie białowłosy.
– Wkrótce pogadamy na spokojnie. Zbliżamy się do Kaer Morhen – odparł idący obok człowiek. W oddali rosły mury Wiedźmińskiego Siedliszcza.

GRA PRZEZNACZONA WYŁĄCZNIE DLA LUDZI DOROSŁYCH

Gdzie drwali rąbią, tam Geralt.

Te nowobogackie domy czarodziejek...

Po eliksirach zdarza się nieświeży... hmm... oddech.

Tak oto w roku 1270 – 5 lat po Wielkiej Wojnie – powrócił do świata żywych Geralt z Rivii, słynny Gwynnbleidd – Biały Wilk. Wygląda, jakby wygrzebał się z grobu i nie potrafił poskładać w całość strzaskanych wspomnień, lecz żyje. Powrócił w samą porę – świat bardzo potrzebuje wiedźminów. Przez pięć lat po wojnie Królestwa Północne nie zdołały dojść do siebie. Zaraza i głód zdziesiątkowały tych, którym udało się ocaleć wojenną zawieruchę. Komanda Scoia'tael – elfów i krasnoludów – zaszyły się głęboko w lasach, w których zbierają siły do ostatniego zrywu przeciw ludziom. Trakty i gościńce zaroiły się od potworów.

Dialogi są wzorowane na stylu AS-a: mocne, wyraziste, soczyste, gdzieniegdzie dowcipne, momentami pikantne.

Na całym świecie trudno o bezpieczniejsze miejsce. To jest Kaer Morhen, Wiedźmińskie Siedliszcze. Tu był kiedyś piękny zamek. Dawno temu.

Nawet wiedźmini, symbol starego świata, nie są już bezpieczni. Nie ze względu na utopce, kikimory czy wiwerny jednak. Ktoś odważył się (nie po raz pierwszy zresztą) przypuścić na twierdzę w górach Kaedwen frontalny atak, wedrzeć się do laboratorium i wykraść sekrety wiedźmińskich mutagenów. Wiedźmini i Triss Merigold, która także była w Warowni Starego Morza (tak tłumaczy się ze Starszej Mowy nazwę twierdzy) podczas ataku, rozdzielają się i wyruszają na poszukiwania rabusiów.

Bohater gry stracił pamięć, a wraz z nią umiejętności, które będzie musiał sobie przypomnieć – oto mamy standardową fabularną kliszę nr 47. Takie komentarze pojawiały się po zdradzeniu przez twórców Wiedźmina sposobu, w jaki zawiązana zostanie akcja. Owszem, takie chwyty już się zdarzały nie raz i nie dwa – choćby w drugiej części Gothica, by nie szukać daleko. Mało oryginalne – swoiste pójście na łatwiznę, można by rzec. Nie twierdzę, że nie jest to oklepany chwyt, ale... Służyć miał czemuś więcej aniżeli ułatwieniu sobie życia, co zaraz wyjaśnię.

Trzeba wziąć pod uwagę fakt, że mimo wszystko głównym rynkiem będzie dla Wiedźmina zagranica, gdzie twórczość Sapkowskiego znana jest dużo gorzej niż u nas, a gdzieniegdzie właściwie wcale. Częstowanie zachodnich graczy bohaterem „obciążonym" przeszłością, która jest im zupełnie nieznana, byłoby posunięciem ryzykownym. Gracz nieznający Sagi czułby się przecież wyobcowany, napotykając co i rusz postacie, które jego bohater ewidentnie zna i z którymi gada jak z dobrymi kumplami, lub słysząc o wydarzeniach fabularnego tła, które najwyraźniej też powinny być mu znane, lecz nie są. Scenarzyści Wiedźmina stanęli przed bardzo trudnym zadaniem – wbrew pozorom nie wystarczyło po prostu wziąć dorobek Sapkowskiego i przyszyć go grze, bo całość byłaby nieczytelna dla większości graczy. Amnezja Geralta rozwiązuje sprawę, przynajmniej częściowo – napotkanej postaci można zwyczajnie powiedzieć, że jej nie pamiętamy (lub zupełnie nie kojarzymy sytuacji, o której wspomina) i usłyszeć wyjaśnienie.

Właśnie Wiewiórki. Tak się sami zowią w elfim języku. Jedni mówią, że dlatego, że czasem ogony wiewiórcze noszą u kołpaków i czapek. Inni zaś, że to przez to, że w boru mieszkając, orzeszkami się karmią.

Przed scenarzystami Wiedźmina szczerze chylę czoło. Choć historia zaczyna się dosyć standardowo – Geralt wyrusza w świat, by dopaść rabusiów (którzy zresztą nie są zwykłymi bandytami z lasu – przewodzi im mag) – szybko niczym kula śniegowa obrasta w dodatkowe wątki, rozwija się, częstuje motywami doskonale znanymi z książek

Gustowna torebeczka. Żurawski by nie pogardził.

Przydały się lekcje golfa, przydały...

Aż żal zarżnąć...

Andrzeja Sapkowskiego. **Twórcom udało się napisać z rozmachem doskonały scenariusz, który cholernie wciąga i pozostaje w idealnej zgodzie z klimatem książkowego oryginału.** Mamy tu więc w tle rozgrywki polityczne, szpiegów i modne ostatnio układy interesów. Pojawia się również Starsza Krew i przepowiednia Itliny. Mamy też inny motyw, który wyraźnie zarysowany został w Sadze – nietolerancję i komanda Scoia'tael (bojówki nieludzi) kryjące się po lasach. Jednym słowem, Geralt ponownie wplątany zostanie w ważkie wydarzenia, którym po stokroć wolałby przyglądać się z boku.

Widzisz, Geralt, niekiedy bywa tak, że Bardzo Wielkie Zło chwyci cię za gardło i powie: „Wybieraj, bratku, albo ja, albo tamto, trochę mniejsze".

Musimy jednak wraz z nim podejmować ważne decyzje ze świadomością, że w ten czy inny sposób zostaniemy z nich rozliczeni – i to nie za chwilę, kiedy będzie można wczytać sejw i dokonać innego wyboru, lecz za kilka godzin, gdy trzeba się już będzie pogodzić z konsekwencjami wyboru.

Byś nie miał wątpliwości odnośnie związków przyczynowo-skutkowych pomiędzy twoimi decyzjami a zaistniałą sytuacją, gra uraczy cię przerywnikiem, który je wyjaśni. Dylematy często są zresztą niełatwe – choć w wielu przypadkach nie miałem wątpliwości, jak trzeba postąpić, zdarzało się, że zamyślałem się na dłuższą chwilę, zwyczajnie nie mogąc się zdecydować, co począć. **Ten system wyborów – z którego twórcy są zresztą dumni i który jest jednym z ważnych wyróżników Wiedźmina – sprawia, że warto przejść grę jeszcze raz** (a może nie tylko raz?) po to, by sprawdzić, co się stanie, gdy obierzesz inną ścieżkę i zobaczyć inne spośród trzech różnych zakończeń.

Przed scenarzystami Wiedźmina szczerze chylę czoło.

Zadania stawiane przed graczem są bardzo różnorodne. Bardzo dużo jest tu machania mieczami (również podczas wykonywania znajdowanych na tablicach ogłoszeń zleceń na potwory, dzięki którym można nieco dorobić i spełnić się w zawodzie), lecz przyjdzie też przeprowadzić śledztwo (wespół w zespół z detektywem Raymondem Maarloevem – miłośnicy Chandlera z pewnością się uśmiechnęli) czy odwiedzić w towarzystwie Triss bankiet dla wyższych sfer (Geralt oczywiście wyraźnie daje do zrozumienia, że mu się tam nie podoba – w grze jest takim samym sarkastycznym cynikiem jak w książkach). Nic dziwnego, że twórcy tak usilnie walczyli z przyklejoną niegdyś Wiedźminowi etykietką hack'n'slasha. **To nie jest hack'n'slash, to prawdziwe pełnoprawne RPG.** Postawienie tej gry w jednym szeregu z Diablo, Titan Questem czy Loki byłoby zwyczajnie mylące i krzywdzące.

Velerad, grododzierżca Wyzimy, podrapał się w podbródek, zastanowił się. Nie był ani zabobonny, ani bojaźliwy, ale nie uśmiechało mu się pozostanie z białowłosym sam na sam.

Fanów Sapkowskiego z pewnością ucieszy informacja, że **gra kipi wręcz od nawiązań do oryginału i różnorakich smaczków** – spotykamy bardzo dużo postaci znanych z książek, w tym również drugo- albo i trzecioplanowych, które scenarzyści pomysłowo i naturalnie wpletli w nową opowieść. Nawet grododzierżca Wyzimy ma tu takie

Karczemne rozrywki

Pamiętacie w Knights of the Old Republic dwie fajne minigierki, które pozwalały nieco odsapnąć, wygrać trochę kasy i przy okazji zdobyć kilka punktów doświadczenia? Chodzi oczywiście o Pazaak i wyścigi. Podobne sympatyczne urozmaicenie wprowadzili do gry twórcy Wiedźmina. W karczmach (choć nie tylko tam) spotkać można chętnych do kościanego pokera (zasady takie jak w pokerze karcianym, tyle że kombinacje – pary, karety, fule itp. – układamy tu z wyrzuconych na kostkach oczek). Aby było ciekawiej, rozgrywki powiązane są w quest, w ramach którego mamy się piąć w hierarchii hazardzistów, odszukując i ogrywając kolejnych, coraz lepszych graczy. Przy odrobinie szczęścia i umiejętności można uczynić z kościanego pokera niezłe źródło dochodów. Podobne zadanie dotyczy drugiej karczemnej rozrywki – walki na pięści, w której zawodnicy robią zakłady, po czym wybijają sobie zęby w wydzielonej części karczmy (rozwijając Geralta można nawet nabyć umiejętności podnoszące jego biegłość w walce bez broni).

ZAŁAP SIĘ DO HEYAH

KLUB HEYAH

PLEMIE HEYAH

ZAŁAP SIĘ DO HEYAH!

W HEYAH ZAWSZE MASZ NAJLEPIEJ!
U NAS OD RĘKI DOSTAJESZ NAJNIŻSZE STAWKI I SUPER OFERTY.

To nie wszystko!
Wstąp do Heyah Klubu i zgarnij masę bonusów,
których nie znajdziesz nigdzie indziej!

W HEYAH KLUBIE CZEKAJĄ NA CIEBIE:

EKSTRA KASA ZA KAŻDE DOŁADOWANIE
Zgarniaj 10% więcej przy każdym doładowaniu.

DARMOWA BRAMKA
Wysyłaj setki bezpłatnych SMS-ów i MMS-ów z darmowej bramki.

FOTOGALERIE, FOTOALBUMY I FOTOBLOGI
Pokaż swoje zdjęcia, poznaj nowych ludzi i dziel się wrażeniami!
Bierz udział w konkursach.

WWW.HEYAHKLUB.PL

Dołącz do Heyah Klubu na stronie www.heyahklub.pl
lub wysyłając SMS-a o treści HEYAHKLUB na numer 6688 (koszt SMS-a to 3 gr).

MAŁO CI? KORZYSTAJ DO WOLI Z BONUSÓW U PARTNERÓW HEYAH KLUBU:

15% zniżki na ciuchy Levi's ®
2 filmy w cenie jednego w Beverly Hills Video
15% zniżki na wybrane produkty Fotojoker
Do 25% zniżki na gry CD Projekt gram.pl
Darmowy popcorn w Cinema City
Darmowa Ice Tea w KFC

Szczegółowe informacje znajdziesz na www.heyahklub.pl

HEYAH

WWW.HEYAHKLUB.PL

Ki diabeł? A nie, bo kikimora.

Albo to błaznujący kat, albo błazen na katzu.

samo imię, jakie nosił w tym historycznym, pierwszym opowiadaniu o Wiedźminie – Velerad. Zresztą odwołania nie tylko do literackiego pierwowzoru są tu obecne. Podobnie jak Sapkowski do czytelników, tak i twórcy Wiedźmina puszczają do gracza oczko, serwując mu różne nawiązania do naszej rzeczywistości. O detektywie Maarloeve'ie już wspominałem. W karczmie w Wyzimie spotkać można – dla przykładu – pięściarza, który niegdyś nazywany był wielką nadzieją białych, potem jednak przytrafiła mu się dyskwalifikacja za ciosy poniżej pasa, a karierę ostatecznie złamała kompromitująca porażka w meczu, w którym padł na deski po kilkudziesięciu sekundach...

Również autorzy dialogów stanęli na wysokości zadania. Nie są to takie szczyty, jakie osiągnął Sapkowski, nie bez powodu zwany ich mistrzem, jednak element ten stoi w Wiedźminie na bardzo wysokim poziomie. (W wersji polskiej. W wersji angielskiej jest – moim zdaniem – wyraźnie gorzej.) Dialogi są wzorowane na stylu AS-a: mocne, wyraziste, soczyste (*Ten sk*rwiały dewot z małym fi*tem i jeszcze mniejszym mózgiem chce mnie wysadzić z siodła...*), gdzieniegdzie dowcipne (*Na pohybel dysonansom!*, krzyczy Zoltan Chivay, wznosząc szklanicę podczas męskiej rozmowy przy wódce po tym, jak Jaskier plecie farmazony próbując wyjaśniać sercowe rozterki Geralta teorią dysonansów poznawczych), tu i ówdzie trafi się nieco pikanterii (*Coś mnie kłuje w boku. Może pójdziemy do ciebie sprawdzić, czy nie mam jakichś obrażeń wewnętrznych?*) czy fajny bon mocik (*Seks i polityka sprowadzają się w zasadzie do jednego – do pi*przenia*). Jednym słowem, **dialogi są po prostu bardzo dobre i świetnie trzymają „sapkowski" klimat**. Są też jednym z kilku powodów, dla których gra kierowana jest do dorosłych odbiorców.

W głównej sali zajazdu „Pod Misiem Kudłaczem" odbywał się właśnie pojedynek na kułaki. Dwóch przysadzistych i szerokich jak piece krasnoludów prało się pięściami, aż dudniło.

Również przenosząc do gry świat wiedźmina autorzy postarali się, by wszystko odbyło się jak najbardziej bezboleśnie z punktu widzenia fana Sapkowskiego, ale dodali też coś od siebie. Oprócz znanej z kart Sagi wyzimskiej karczmy „Pod Misiem Kudłaczem" znajdziemy też reprezentujący wysoce wyższy standard „Nowy Narakort" (w opowiadaniu „Wiedźmin" Geralt mija knajpę „Stary Narakort"). Do samej Wyzimy wiedzie zresztą, podobnie jak w pierwowzorze, grobla (miasto leży nad jeziorem, tak jak opisał to Sapkowski). Generalnie **miejscówki w Wiedźminie to miks tego, co znamy z książek z lokacjami nowymi, lecz zawsze zgodnymi z duchem prozy AS-a** (np. szpital Lebiody – o Proroku Lebiodzie wspomina się kilkakrotnie w książkach). Wspomnę jeszcze, że twórcy nie zdecydowali się na wprowadzenie otwartego świata – gra podzielona jest na rozdziały, w których mamy dostęp do określonych lokacji.

Chluśniem, bo uśniem

Nie to, byśmy promowali picie alkoholu, ale jak wiadomo, czasami ułatwia on kruszenie lodów i załatwianie pewnych spraw. Nie inaczej jest w Wiedźminie – czasem zwyczajnie warto się z kimś napić. Wystarczy zaproponować rozmówcy posiadany w ekwipunku alkohol – najlepiej taki, który przypadnie mu do gustu (do wyboru m.in. gorzałki, piwa, wina, miody pitne, a wszystko w wielu odmianach) – i tankować, aż któryś z pijących wymięknie. Jeśli będzie to rozmówca, może nas uraczyć ciekawą informacją lub podarować jakiś wartościowy (niekoniecznie z czysto materialnego punktu widzenia – ot, choćby sygnet stałego klienta dający zniżkę w... zamtuzie) prezent. Zdarzają się też różne zabawne sytuacje, jak choćby rycerz świątynny łamiący śluby milczenia słowami *„Chosz... w mordę... ale szę szchlałem"*. Trzeba jednak uważać, by nie przesadzić – jeśli Wiedźminowi urwie się film (jest bardziej odporny na alkohol niż ludzie, ale zawsze jest jakaś granica możliwości), może się ocknąć z lżejszą sakiewką. Zresztą stan silnego upojenia jest niezbyt przyjemny – Geralt porusza się powoli i niezgrabnie, w walce jest mniej skuteczny niż na trzeźwo, a obraz rozmazuje się i płata figle. Pamiętajcie więc – alkohol może zaszkodzić! Tyle że w świecie Wiedźmina można po prostu łyknąć eliksir, by wytrzeźwieć...

GRAMY | MINIRECENZJA

Okiem (c)Onana

Polska błyszczy iskrami skrzesanymi przez dwa miecze. Ponoć Wiedźmin pojawił się w mieście.

Walka! Eliksiry – Jaskółka i Wilk. Ośmiu, może dziewięciu przeciwników. Miecz meteorytowy. Styl grupowy. Znak Aard. Najpierw dwóch ogłuszam i dekapituję szybkimi finiszami. Na trzeciego mój bohater zaraz wskoczy i wbije miecz w głowę. Potem salto w tył. Szeroki młyniec. Obrót, unik i zabójczo szybka sekwencja ciosów (dźwięk upadających ciał). Przecieram monitor z krwi, rozglądam się – zostało czterech. Z tymi pójdzie już łatwo.

Muzyka! Do tej pory tylko jeden soundtrack z gry gościł na moim dysku, oczywiście z genialnego Planescape: Torment. Teraz dołącza drugi i przez dłuższy czas usuwa w cień nawet moje najukochańsze Guns N'Roses. Klasa na miarę największych hitów.

Fabuła! Ach, aż czuje się palec AS-a w tym wszystkim. Dialogi, zadania czy narracja w filmikach idealnie pasują do świata wykreowanego przez Sapkowskiego. Pamiętam, że jak nawiedzony opowiadałem współlokatorom o genialnej scenie na bankiecie lub zaśmiewałem się z mocnych (czasem rasistowskich, czasem seksistowskich), ale jednocześnie błyskotliwych żartów. Przed scenarzystami – czapki z głów!

Wszystkie te elementy plus wiele innych smaczków tworzą wybuchową mieszankę. W mojej prywatnej kolekcji stawiam ją pośród „dziesiątek" (dawno żadna gra nie wzbudziła tylu emocji w tym starym ciele) – pierwszy erpeg zasługujący na tę ocenę od czasów legendarnego Planescape: Torment. Kto nie zagra, ten kiep (o!) – powiedziałem.

OCENA **10**

Caldemeyn przestąpił z nogi na nogę, patrząc na pająkowaty, obciągnięty zeschłą skórą kształt, na szkliste oko z pionową źrenicą, na igłowate kły w zakrwawionej paszczy.

Podobnie zresztą wygląda sprawa z potworami – znamienita większość to monstra mniej lub lepiej znane z dzieł Sapkowskiego (kuroliszek, kikimora, graveir, ghul, utopiec, fledder itp.), inne wprowadzone zostały przez twórców, jednak tak, by nie psuć klimatu (np. barghest – upiorny pies z legend staroangielskich), jeszcze inne zaś twórcy wyobrazić sobie musieli sami, bo dane z książek były zbyt skąpe. Taki echinops, dla przykładu, o którym wiadomo było raptem tyle, że jest spory i potrafi strzelać kolcami. Twórcy gry zrobili z niego wielką drapieżną roślinę (choć akurat wnioskując z fragmentów książki nie stwierdziłbym, że to może być przedstawiciel flory – raczej przerośnięty jeżozwierz).

Zawirował w piruecie (...) przyklękając w wypadzie błyskawicznie ciął ją z dołu, samym końcem miecza, przez odsłonięte udo i pachwinę.

Geralta otrzymujemy oczywiście z całym dobrodziejstwem inwentarza – dwoma mieczami (stalowym i srebrnym – złośliwi mawiają, że na ludzi i na potwory), eliksirami i Znakami. Choć zaczynamy ze zwykłym, kiepskim kozikiem,

Twórcom udało się połączyć prostotę mechaniki ze sporymi możliwościami kształtowania kierunku rozwoju Geralta.

szybko dostajemy porządne wiedźmińskie mieczysko, później zaś również ostrze srebrne. Oba można ulepszać u kowali, przekuwając ich klingi z użyciem znalezionych kamieni runicznych (miecz srebrny) lub kawałków meteorytu (miecz stalowy), co daje im specjalne właściwości. Choć można podnosić i używać innych rodzajów broni (m.in. mieczy, toporów, kiścieni), nie ma to większego sensu – **Geralt najskuteczniejszy jest, gdy walczy bronią wiedźminów, we władaniu którą został wyszkolony. A walczy bardzo widowiskowo**, za co podziękować należy ekipie, która nagrała świetne animacje walki. Każdy ze stylów (silny, szybki i grupowy, każdy w wersji dla miecza stalowego i srebrnego) ma odrębne ciosy, kombosy i uniki.

STAW CZOŁA SWEMU PRZEZNACZENIU!

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS 2

MASKA ZDRAJCY

Nowe możliwości rozwoju postaci – wybieraj spośród nowych ras i profesji, albo zachowaj swojego bohatera z Neverwinter Nights 2 i doprowadź go aż do 30 poziomu doświadczenia!

Odkryj nowe, olśniewające zakątki Świata Zapomnianych Krain. Przemierzaj Rashemen, krainę przepojoną energią duchów. Walcz i negocjuj z dziesiątkami nowych istot!

Dodatek do gry. Wymaga zainstalowania polskiej wersji Neverwinter Nights 2

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2007*

www.gram.pl\MaskaZdrajcy

PL 59,90 zł

12+ www.pegi.info

OBSIDIAN

DEVELOPED BY BIOWARE CORP

CD PROJEKT

gram.pl

ATARI

Tylko trzech na jednego? This is madness!

Panowie, czapki z głów przed mistrzem miecza.

Na samym początku gry nie da się w pełni docenić pracy, jaką włożyli w sekwencje walki animatorzy, jednak gdy odpowiednio rozwiniemy Geralta (każdy wykupiony poziom umiejętności walki danym stylem dodaje do kombosa kolejne ciosy), starcia naprawdę będą cieszyć oczy. Cięcia, pchnięcia, parady, młynki, piruety, buchająca krew – nie ma wątpliwości, że Geralt to mistrz miecza. **Szczególnie satysfakcjonujące są krwiste ataki kończące, które powodują widowiskowe dobicie powalonego lub ogłuszonego przeciwnika.**

By urozmaicić walkę, twórcy wprowadzili różne stany, które wpływają na zachowanie i zdolności walczących – podpalenie, oślepienie, krwawienie, zatrucie itp. Tym, co ma odróżniać walkę w Wiedźminie od szalonego zaklikiwania przeciwników, jakie znamy z hack'n'slashy, jest fakt, że **aby wyprowadzić udaną kombinację ciosów, należy klikać w odpowiednich momentach**, wskazywanych przez zmianę wskaźnika myszy. Jeżeli zrobisz to w niewłaściwym momencie, wybijesz Geralta z uderzenia i kombos się urwie. Wymaga to pewnej wprawy i wyczucia rytmu poszczególnych stylów walki, jednak sprawia, że rzeź jest ciekawsza i bardziej satysfakcjonująca.

Zaślepiona wściekłością strzyga runęła do ataku wyjąc. Geralt czekał spokojnie, uniesioną prawą dłonią określił przed sobą Znak Aard.

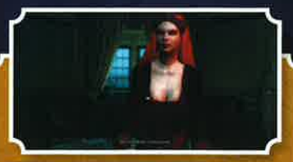
W miarę postępów w grze Geralt zdobędzie umiejętności posługiwania się pięcioma Znakami znanymi z książek – Aard (telekinetyczne pchnięcie), Quen (ochronne pole pochłaniające ataki przeciwników), Yrden (magiczna pułapka), Igni (podpalenie) oraz Axii (ogłupienie przeciwnika lub przejęcie nad nim kontroli). Odpowiednio stosowane podczas walki Znaki mogą wydatnie ułatwić wiedźminowi życie – Quen daje np. czas na wypicie eliksiru, zaś Aard może powalić wroga, którego następnie wystarczy tylko brutalnie dobić. Znaki można rozwijać, podobnie jak pozostałe umiejętności, czyniąc je coraz potężniejszymi.

Przed sobą na stole miał niedużą, okutą skrzyneczkę. Wewnątrz, ciasno, w wyłożonych suchą trawą przegródkach, stały flakoniki z ciemnego szkła. Wiedźmin wyjął trzy.

Bardzo ważnym i rozbudowanym elementem Wiedźmina jest oczywiście alchemia, jednak z braku miejsca postaram się omówić ją tu w skrócie. Aby przyrządzić eliksir, trzeba mieć odpowiednie składniki alchemiczne (pozyskiwane z otoczenia, np. z roślin lub organów zabitych potworów), a następnie odpowiednio zmieszać je z bazą (którą może być alkohol odpowiednio wysokiej jakości lub halucynogenny eliksir nazywany „Białą Mewą"). Można korzystać ze zdobytych przepisów, można też eksperymentować i testować na sobie uzyskane dekokty. **Możliwych do przyrządzenia jest ok. 30 eliksirów, a zastosowanie mają naprawdę zróżnicowane** – leczą, na różne sposoby podnoszą sprawność w walce, wyostrzają zmysły, wspomagają rozwój postaci. Trzeba jednak pamiętać, że są szkodliwe – ich przedawkowanie ma dla Geralta nieprzyjemne skutki. Prócz eliksirów przyrządzać można także oleje (posmarowane nimi ostrze zyskuje specjalne właściwości, np. zwiększając obrażenia zadawane niektórym typom potworów) oraz petardy (np. ogłuszającą, oślepiającą lub uwalniającą obłok toksycznych oparów).

O tak, ćwiczę często. W każdej wolnej chwili. Nie wolno mi wyjść z wprawy.

Czas wspomnieć o jakże ważnym dla role-playa systemie rozwoju postaci. Twórcom udało się połączyć prostotę ze sporymi możliwościami kształtowania kierunku rozwoju Geralta. **Umiejętności jest bardzo wiele (ponad 250), lecz gracza nie atakuje ogrom współczynników, modyfikatorów i tabelek.** Wszystko działa w bardzo prosty sposób – wiedźmina opisują 4 klasyczne atrybuty (siła, zręczność, wytrzymałość i inteligencja). Awansując dostajemy Talenty, za które wykupujemy kolejne poziomy (do piątego włącznie) danej cechy oraz wybrane (przypisane do poziomu) umiejętności. Pierwsze dwa poziomy każdego atrybutu (i umiejętności z nimi związane) wykupujemy przy użyciu Talentów brązowych (dostajemy je od początku gry), następne dwa – srebrnych (te zaczynamy zdobywać od 15 levelu), ostatni zaś – złotych (dostępne są od levelu 30). Identycznie działa rozwijanie stylów walki i Znaków – również one mają po 5 poziomów i szereg umiejętności dostępnych



Brunetki, blondynki...

Jednym z powodów umieszczenia na pudełku z grą znaczka 18+ są – obok przemocy, wulgaryzmów i alkoholu – obecne w niej elementy erotyczne. Geralt bowiem ma możliwość zaciągnięcia do łóżka różnych napotkanych kobiet – od prostych wieśniaczek, poprzez prostytutki, których nie brak np. na ulicach Wyzimy, kończąc na... księżniczce. Ba, jeśli ktoś gustuje w wampirzycach, to i z nimi będzie miał okazję zawrzeć bardzo bliską znajomość. Po każdej lepiej poznanej kobiecie zostanie w dzienniku pamiątkowa karta z pikantną ilustracją.

Wiec wyborczy LPR-u?

One wild night

O ile na Zachodzie launch party (czyli imprezy z okazji premier gier, często huczne – np. z udziałem znanych muzyków, jak choćby metalowców z Shadows Fall, którzy zagrali na imprezie BloodRayne 2, czy lidera zespołu Megadeth Dave'a Mustaine'a, który zaangażował się w promocję konsolowego Gears of War) nie są niczym nietypowym, o tyle w Polsce nieprędko przejdą do branżowego porządku. Ponieważ jednak Wiedźmin jest projektem wyjątkowym w skali naszego kraju, wydawca nie oszczędzał i zorganizował taką imprezę 11 października do wynajętego dwupoziomowego klubu M25 w Warszawie zjechało się ponad 800 osób! I myśmy tam byli, miód i wino pili. Choć miejscówka bardziej pasowała klimatem do S.T.A.L.K.E.R.-a, organizatorzy zadbali o to, by goście nie zapominali, z jakiej okazji się spotkali. Przechadzał się więc wśród nich świetnie ucharakteryzowany (nawet źrenice miał pionowe) wiedźmin z mieczem na plecach, woje z bronią, w kolczugach i pancerzach, a także hostessy (w tym takie, ze temperatura wokół nich wzrastała bardzo... wydatnie). Byli też oczywiście twórcy gry, w tłumie można było również wyłapać Tomka Bagińskiego. Obecne były też oczywiście media – oprócz dziennikarzy branżowych pojawiły się też ekipy telewizyjne (w tym TVN24). Nie zabrakło oczywiście napitków, jadła i atrakcji – tańca z ogniem, show z udziałem barmanów żonglujących z nieludzką sprawnością butelkami, pokazu laserów, prezentacji gry, konkursów z nagrodami. Można też było wybić sobie pamiątkową monetę z logo Wiedźmina i... wydoić sztuczną krowę. W specjalnych pokojach postawiono komputery, na których hulała gra. Jednym słowem – impreza była świetna (i zapewne skuteczna marketingowo – następnego ranka usłyszeliśmy o Wiedźminie w wiadomościach Radia Zet)! A jeśli ktoś widział tej nocy snopy światła dziurawiące niebo na warszawskiej Pradze – tam właśnie hulała wiedźmińska brać.

GRAMY | MINIFELIETON

Tej jesieni na rynek trafiają dwie wyjątkowo ważne gry – tak ważne jak żadne inne premiery w przeciągu co najmniej kilku ostatnich lat. Jedna z nich, Crysis, może zadecydować o całym globalnym rynku gier PC – jeśli się sprzeda, producenci będą wiedzieli, że wciąż mogą zarobić pieniądze na „blaszakach" i nie muszą koncentrować się wyłącznie na konsolach. Ją zrecenzujemy za miesiąc, natomiast drugą ważną premierę, Wiedźmina, testujemy w tym numerze. Ta gra określi z kolei, jak w najbliższych latach będą wyglądały produkcje tworzone w Polsce i jaki będzie ich odbiór poza naszym krajem.

Oczekiwania w stosunku do Wiedźmina były ogromne, a to, co działo się przed premierą (przesunięcia daty wydania; prezentacje, na których wciąż pokazywano to samo), nie nastrajało zbyt optymistycznie. Kibicowaliśmy tej produkcji (bo jest polska, bo bazuje na prozie Sapkowskiego, bo...), ale obawy o jej finalną wersję przynajmniej w kilku momentach w ciągu ostatnich tygodni mogły być uzasadnione. Kiedy płyta z wersją review przyjechała wreszcie do nas, właściwie bałem się ją uruchamiać, bo jeszcze sprawdziłby się najczarniejszy scenariusz. Tymczasem Wiedźmin naprawdę się udał. I to nie na zasadzie – *„uff, niczego większego nie spiepr#$%ił"*, a raczej – *„Święta Panienko, oto gra, która zasługiwałaby na wysokie oceny nawet wtedy, gdyby zrobiło ją BioWare czy Obsidian!"*.

Bez dyskusji – to najlepsza gra wyprodukowana dotąd w Polsce, ale to, że powstała nad Wisłą... nie ma znaczenia. A jeśli ma, to tylko takie, że teraz z dumą możemy chwalić się za granicą, że mamy programistów, grafików itd. utalentowanych nie mniej, niż ich koledzy z USA czy Japonii. Aby takich gier było w Polsce więcej, Wiedźmin musi znaleźć nabywców – i dlatego to pozycja obowiązkowa dla każdego polskiego gracza. I nie mówię tu o wersji torrentowej! Oczywiście ktoś na tym zarobi, ale dobrą pracę warto wynagradzać. ***[Hut]***

Mobilne pogotowie antypotworze.

na każdym z nich. Warto podkreślić, że Talentów nie wystarczy do tego, by wykupić wszystko, co się da, trzeba więc pomyśleć, nim rozpocznie się medytację (to podczas niej rozwijamy postać i warzymy eliksiry).

– Och, Geralt – usłyszał głos Ciri.
– Tak tu pięknie...

Nim skończysz czytać tę recenzję, wypadałoby, byś dowiedział się nieco o jakości technicznej warstwy gry. Dźwięk jest tu doskonały – świetna, nastrojowa muzyka autorstwa Adama „Scorpika" Skorupy, dobre udźwiękowienie dialogów i ponadprzeciętnej jakości efekty specjalne. **Widać, że na dźwięku tu nie oszczędzano.**

Gra stworzona została na bazie silnika nienowego już (Aurora wykorzystana wcześniej w Neverwinter Nights), ale bardzo mocno zmodyfikowanego i ulepszonego. **Ludzie z CDP Red wycisnęli z tego engine'u ostatnie soki i trzeba przyznać, że gra jest generalnie bardzo ładna**, co widać zresztą na screenach i w gameplayu, który znajdziecie na naszej płycie (nagrywałem go z maksymalnymi ustawieniami grafiki). Można się jedynie czepić wykonania modeli postaci i ich animacji (poza walką, która – jak już wspomniałem – wygląda wybornie). Są nieco sztywne (podczas rozmów momentami przywodzą na myśl zombi), zdarza im się dziwnie gestykulować, mimika jest natomiast zwyczajnie słaba. Przydałoby im się też więcej naturalności podczas poruszania się. Poza tym modeli jest zwyczajnie za mało, przez co często się powtarzają i można np. zaobserwować na ulicy rozmawiające ze sobą klony.

Filmiki na Oscara

Wiele razy o tym pisaliśmy (i nie tylko my), ale jeśli ktoś przegapił tę informację, podajemy ją po raz kolejny: filmiki do gry (w tym rewelacyjne intro) przygotowało studio Platige Image dowodzone przez nominowanego do Oscara Tomka Bagińskiego („Katedra"). Bez dwóch zdań widać w nich rękę profesjonalisty.

Zdarzają się niestety pewne wpadki techniczne, jak choćby problemy z wykrywaniem kolizji w czasie walki – w ferworze starcia nie widać tego (chyba że włączy się w pechowym momencie aktywną pauzę), ale na kilku screenach udało mi się uchwycić kuriozalne sytuacje, np. Geralta przeszytego na wylot mieczem, choć gra nie odnotowała obrażeń. Nieładnie wygląda także moment, w którym Geralt zaczyna bieg w innym kierunku niż ten, w którym podążał przed zatrzymaniem się – postać ślizga się i dopiero obróciwszy się we właściwą stronę, zaczyna przebierać nogami. Jest to najważniejszy zarzut, jaki mam przeciwko technicznej stronie gry. Czasem zdarzy się też (podkreślam jednak – rzadko), że niewłaściwie wyświetlony zostanie cień postaci. Można było nieco popracować nad AI bohaterów niezależnych, jako że nie reagują np. na plądrowanie domów w ich obecności.

CDP Red naprawdę pokazał Wiedźminem klasę. Aż trudno uwierzyć, że to pierwszy projekt tego studia. **Gra jest obszerna i rozbudowana, a przy tym przystępna także dla graczy, którzy nie grywają pasjami w erpegi.** Trzyma klimat twórczości Sapkowskiego i jest bardzo, ale to bardzo grywalna – w walce o mój czas wolny wygrała m.in. ze Strangleholdem i BioShockiem.

Naprawdę można Wiedźmina z dumą pokazać za granicą i powiedzieć „patrzcie, to nasze, polskie". Z całego serca życzę twórcom, by gra odniosła światowy sukces komercyjny i mogli zacząć prace nad sequelem. Jest to projekt absolutnie unikalny na nasze warunki. Wiedźmin być może przetrze w naszej branży szlaki, spowoduje, że Polacy spojrzą na gry nie jak na zabawę dla dzieciaków, lecz jak na poważny nurt kultury masowej. Na Zachodzie z pewnością będzie ciężej niż w Polsce, bo zabraknie magii książek Sapkowskiego, jednak można wierzyć w sukces, bo to zwyczajnie świetny tytuł, który bawi przez kilkadziesiąt godzin. Trzeba w tę grę zagrać!

PS Wykorzystane w śródtytułach cytaty pochodzą z opowiadań i Sagi o wiedźminie. **|CDA|**

Kaszalot!? A nie, to żona kupca. Nic dziwnego, że zamtuzy pełne...

Trzyma klimat twórczości Sapkowskiego i jest bardzo, ale to bardzo grywalna.

OCENA **9+**

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 8
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ fabuła i dialogi
- ⊕ bardzo efektowne walki
- ⊕ alchemia
- ⊕ ładna grafika
- ⊕ świetne udźwiękowienie
- ⊕ grywalność!
- ⊕ trzyma klimat książek
- ⊖ modele postaci, ich animacja i mimika
- ⊖ pewne drobne niedoróbki
- ⊖ rozkręca się po pewnym czasie

WALCZ Z PIEKŁEM!

ZABRALI NAM NASZYCH BLISKICH. ZABRALI NAM NASZE DOMY.
ZNISZCZYLI WSZYSTKO CO KOCHALIŚMY.
ALE NIGDY NIE POZWOLIMY ODEBRAĆ SOBIE LONDYNU. PRZENIGDY.

WWW.POLSKAEA.COM/HELLGATE
WWW.HELLGATELONDON.PL

w sprzedaży od 2 listopada

gra w polskiej wersji językowej na PC DVD

flagship STUDIOS

Games for Windows

www.pegi.info

Hellgate™: London © 2007 Flagship Studios, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA jest znakiem firmowym lub zarejestrowanym znakiem firmowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Flagship Studios, logo Flagship Studios, Hellgate™: London i logo Hellgate™: London są znakami firmowymi i/lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Flagship Studios, Inc. na świecie. Sig licencji NAMCO BANDAI Games America Inc. Logo NAMCO BANDAI Games jest znakiem firmowym NAMCO BANDAI Logo Windows i przycisk start Windows Vista są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Logo „Games for Windows" i przycisk start z Windows Vista są używane na licencji Microsoft. Logo Pentium i Intel Inside są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Intel Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Logo The Way It's Meant to be Played i/lub inne znaki NVIDIA są znakami firmowymi NVIDIA Corporation. Logo Pingo jest znakiem firmowym lub zarejestrowanym znakiem firmowym Pingo. LLC na świecie. Wszelkie pozostałe znaki firmowe, logo i produkty wskazane powyżej mogą być znakami towarowymi właścicieli.

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.FIFA08.EA.COM/PL/

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

ELD | OGÓRY DO GÓRY

Trener Jan Mujcik nalał sobie szklankę czystej – oranżady – i usiadł przed laptopem z kieli... szklanicą w jednej ręce i z kopertą w drugiej. Dziś rano otrzymał pocztą przesyłkę od samego prezesa Miłosza Liścia.

Przez ostatnie kilka miesięcy EA Sports usiłowała nam wmówić, że FIFA 08 będzie dziełem absolutnie przełomowym na poletku gier sportowych. Słucham tych bajek już od lat kilku(nastu?) i w stosunku do EA Sports (Ti-eM) uodporniłem się na wszelkie obietnice niczym na programy wyborcze polityków. Zawsze ma być cudnie, a wychodzi jak zawsze – tzn. na to, że jedyną zmianą w stosunku do poprzedniej części okazują się np. nowe fryzura Beckhama, sweter Artura Boruca i torebka Maćka Żurawskiego.

Przeczytał jeszcze raz w skupieniu kartkę od prezesa. „Janku, bardzo podobał mi się Twój raport na temat dresów noszonych przez trenerów ekstraklasy. Naprawdę świetna robota, ale my, Leśne Dziadki, musimy wykazać się też przed młodzieżą. Dlatego przysyłam Ci nową grę zatytułowaną FIFA 08. Pograj sobie, co byś potem mógł błysnąć podczas wizytacji jakiejś szkoły sportowej albo w jakimś wywiadzie dla gazety. Pozdrawiam, Miłosz".

W tym sezonie jest ciut inaczej. Jest przynajmniej jakaś zmiana w trybach rozgrywki. Pojawił się „Zostań gwiazdą: sezon współpracy". Polega on na tym, że gracz może pokierować poczynaniami... jednego zawodnika. Chcesz grać Racingiem Santander, bo jest tam Ebi? To może lepiej wcielić się w Ebiego i czyhać na polu karnym na błędy obrońców lub czekać na podania kolegów z drużyny. Albo posiedzieć na ławce jak Jurek Dudek? No dobra, z tym to żartowałem. Pomysł ciekawy, tym bardziej że zagrać w tym trybie mogą aż cztery osoby. Wystarczy trzech kumpli, by spróbować zdominować całą drużynę. Przez cały sezon. Wyobraź sobie, że grasz napastnikiem, a na skrzydłach szaleje dwóch kumpli wrzucających co chwila piłkę na twoją głowę... To jest w porządku.

Trener Mujcik spojrzał na pudełko i zamyślił się. Obecność na okładce Ebiego Smolarka w pełni zrozumiał. Co prawda, nie jest on wytworem wspaniałej, polskiej myśli szkoleniowej, ale zawsze to Polak. Trener uśmiechnął się do wspomnień. „Kiedyś wystarczyło krzyknąć »ogóry do góry«, a polscy piłkarze bez trudu zdobywali gole...". Popatrzył na drugiego kopacza. „Ale tego Ronaldinho to nie wiem, po co dali. Z taką facjatą powinien zagrać w serialu »Ed – Koń, Który Mówi«".

Zmiany dotyczą również treningu oraz trybu menedżerskiego. Wyobraźcie sobie, że w FIFA 08 możemy ustawić kilka gier przedsezonowych oraz pogrzebać w ustawieniach formacji. No totalny odlot! :) Szkoda tylko, że w samej rozgrywce trudno się doszukać jakichś zmian. To dalej ta sama, ślamazarna FIFA co rok, dwa, trzy lata temu. Owszem, troszkę zmieniono sterowanie. Konkretnie to inaczej teraz się podaje do drugiego zawodnika. Możemy ręcznie dośrodkować czy wypuścić kogoś w uliczkę, ustalając samodzielnie, z jaką siłą ma być posłana piłka. Moim zdaniem, to jednak dodatkowo tylko (niepotrzebnie) komplikuje rozgrywkę. Dochodzi kilka nowych opcji – trochę czasu trzeba, by opanować siłę podań, a przecież i tak sterowanie w FIFA nie należało do najłatwiejszych.

Jak zwykle z wielkiej chmury ledwie kapuśniaczek. Jeden nowy tryb to wszystko, na co stać było EA Sports.

Solidny łyk oranżady, kiszony ogóreczek i Mujcik zatopił się w lekturę instrukcji do gry. Jasna cholera, takiego bałaganu nie widział nawet w kontrakcie, jaki podpisał dekadę temu z reprezentacją kraju arabskiego. A może to był tylko klub? Dokładnie nie wiedział, bo jedyne, co zapamiętał z arabskiej przygody, to taka ruda oranżada z pestek daktyli, jaką pędzili tamtejsi autochtoni. Boukha-cola czy jakoś tak. Ale świat po niej był prostszy.

Wreszcie ostatnią nowalijką jest możliwość nagrywania fragmentów lub całych spotkań. Wszystko to po to, by móc się pochwalić umiejętnościami przed znajomymi. I to w zasadzie koniec ze zmianami, bo jakoś przełomu w grafice i animacjach dostrzec nie potrafię. Dla mnie to nadal to samo, a Sergio Ramos w dalszym ciągu zamiast niż rok temu. Wydaje się, że więcej w tych komentarzach jest realizmu i bardziej pasują do sytuacji na boisku.

Trener Jan Mujcik znudzony odłożył pada. Sam przy tym też mało nie pad(ł). Do czego to doszło? On, dawniej wielki trener klubu i reprezentacji Polski – gra w FIFA 08. Chyba jednak napisanie sprawozdania na temat „Kolor getrów piłkarzy ekstraklasy a częstotliwość ich prania" jest mniejszym wyzwaniem. Tak, wyśle Miłoszowi raport na ten temat, a FIFA 08 odłoży na półkę. Owca będzie cała i wilk syty...

Po raz kolejny okazało się, że EA Sports ma głęboko gdzieś graczy, a także... konkurencję, która coraz bardziej zostawia FIFA w tyle. Gracze domagają się zmian w rozgrywce, a EA Sports dorzuca jeden nowy tryb i sprzedaje to samo jako ósmy cud świata. Mam wielką nadzieję, że Konami postara się z nowym PES-em i dokopie FIFA tak, że da to w końcu Kanadolom do myślenia. A prywatnie – jeśli chodzi o piłkę kopaną, to i tak czekam z niecierpliwością na Football Managera 2008. |CDA|

GRAMY | MINIRECENZJA

Okiem Qn'ika

FIFA na PC powinna wreszcie zdechnąć, a przynajmniej przydałby się dla EA cios finansowy w postaci niewielkiej liczby sprzedanych egzemplarzy. W przeciwnym razie jeszcze przez 10 lat wciskać będą nam tylko lekko spatchowane poprzednie edycje. **W tej nie ma prawie nic nowego** – zawodnicy to ślamazarne łamagi, zaś piłka porusza się jak... piłka. Lekarska. Bramkarze wykazują się czasem nadludzką skutecznością, a ich interwencje są chyba skryptowane (!) – bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że szmaciana ciągle w ten sam sposób odbija im się od kończyn i wzlatuje wysoko nad poprzeczką? Po co w ogóle dodano to *Be a Pro*, skoro można usnąć, grając w tym trybie (być przy piłce 2-3 razy w całym meczu – super!)? Nic dziwnego, że tylko odrobinę zmieniający się rokrocznie PES na tle gry Elektroników prezentuje się niczym boski dar... Polecam tylko największym fanom „Szaranowskiego i Szpakowicza" – komentarz jest naprawdę pierwszorzędny. I tylko on.

OCENA 6

przylizanych długich włosów jest obdarzony blond afro. Lepiej jest z komentarzami. Panowie Dariusz Szpakowski i Włodzimierz Szaranowicz dograli sporo nowych „spiczów", przez co słucha się tego dużo lepiej

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- Ebi na pudełku
- nowy tryb Zostań Gwiazdą
- ciut lepszy komentarz
- bałagan w książeczce
- Ronaldinho na pudełku
- w zasadzie NIC NOWEGO

- PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.ATARI.COM/NWN2
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 256 MB, SM 2.0
- GATUNEK: RPG
- MULTIPLAYER: TAK

ALLOR | NAJLEPSZE KOMPUTEROWE D&D?

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Neverwinter Nights 2 była jednym z najlepszych RPG-ów 2006, ale Obsidian odgrażał się, że dopiero w następnej odsłonie pokaże, na co grę naprawdę stać. A mierzył bardzo wysoko – w samego Planescape: Tormenta!

Maska Zdrajcy (bo taki tytuł będzie grą miała w Polsce) **to pierwszy i jak się wydaje – jedyny dodatek do NWN2**. Oznacza to, że **do działania potrzebuje podstawki**, ale w zamian otrzymujemy parę fajnych bonusów, jak na przykład miłą cenę czy możliwość przeniesienia postaci, którą broniliśmy zamku Never. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć bohatera od zera (i szybko „wylevelować" go na poziom 18) czy też skorzystać z przygotowanych przez twórców, ale znajomość NWN2 jest premiowana. I to nie tylko fabularnie.

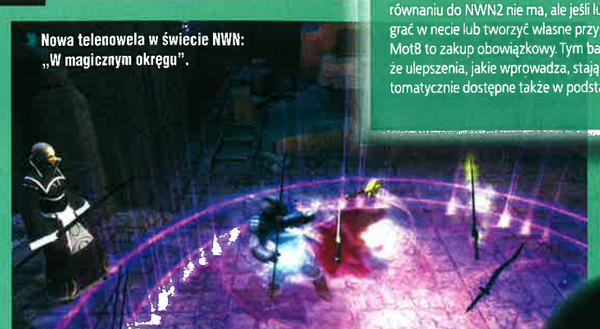
Tylko dla herosów?

MotB zaczyna się... tak sobie. Po wybraniu nowej kampanii nie ma żadnego filmiku wprowadzającego – jest za to znane z podstawki „I" oznaczające akt, a nasz bohater pojawia się w dziwnym miejscu, w równie nietypowym towarzystwie czarodziejki w czerwonych szatach i z mnóstwem tatuaży. Zero informacji, co, gdzie i jak. Wtopa? Jeśli ktoś lubi mieć wszystko wyłożone kawa na ławę, będzie zawiedziony. Ale jeżeli oczekujemy dobrej fabuły (w końcu mamy przed sobą tytuł mający konkurować z Tormentem!), szybko zaczniemy znajdować coraz to nowe fragmenty łamigłówki. I to takiej, od której zależy nie tylko przyszłość naszego bohatera, ale i niezliczonych dusz cierpiętników, a nawet... bogów. **Czego jak czego, ale rozmachu i epickości nowemu dziełu Obsidiana nie brakuje!**

Zanim jednak ruszymy na krucjatę, zanim nawet dowiemy się o ciążącej

Fireball-bumerang nie sprawdza się walce.

Zima?! Never, zdrajco!!!


Nowa telenowela w świecie NWN: „W magicznym okręgu".

Multi

Kampanię można przejść w maksymalnie cztery osoby, ulepszono moduł GM, dodano nowe klocki w edytorze – rewolucji w porównaniu do NWN2 nie ma, ale jeśli lubisz grać w necie lub tworzyć własne przygody, MotB to zakup obowiązkowy. Tym bardziej że ulepszenia, jakie wprowadza, stają się automatycznie dostępne także w podstawce

Kubuś Puchatek – cała prawda.

Planescape: Torment

Wydana na świecie 10 grudnia 1999, w Polsce na półki trafiła 31 maja 2000. Była dziełem Black Isle Studios i do dnia dzisiejszego uchodzi (niech będzie, że razem z Falloutami, KotOR-em, Gothikiem i może jeszcze TES-ami) za najlepsze RPG wszech czasów. Klucz do serc graczy? Niesamowita, wciągająca, wzruszająca i szalenie rozbudowana fabuła. W Tormenta się nie gra, ale przeżywa go. Czy warto po niego teraz sięgnąć? Grafika już zbyt dobrego wrażenia nie robi, ale można się do niej szybko przyzwyczaić. Jednak to, co najważniejsze – wspaniała historia, nic ze swego uroku nie straciła. I nadal jest najlepszą, jaka się nam w grach trafiła.

Następnym razem weź coś na gazy.

na nas klątwie, możemy zginąć pod nawałem... swobody. Podobnie jak w podstawce, także tutaj mamy ogromne wręcz możliwości tworzenia postaci. Masa klas podstawowych (do których doszli Czerwoni Magowie z Thay, szamani z Rashemen czy Niewidzialne ostrza – w sumie jest ich więc ponad 20!), klasy prestiżowe, rasy, czary, zdolności (a w dodatku jeszcze wszystkiego przybyło). Jeśli ktoś nie miał z tym wcześniej do czynienia, będzie zagubiony. A jest przecież jeszcze rozbudowany system tworzenia i umagiczniania przedmiotów czy zdolności dostępne jedynie dla postaci epickich.

Mieczem ich, toporem!

Na szczęście można wybrać gotowego bohatera i jeśli będzie to zwykły wojownik, nie powinniśmy mieć z grą większych problemów. AI jest w dobrej formie, a wybory dokonywane przy automatycznym levelowaniu postaci są trafne. OK, podczas grania w taki sposób dorobimy się tylko średniej postaci, ale to wystarczy, by móc się cieszyć (i smucić – choć przede wszystkim rozkoszować) fabułą.

Jedyny problem z tym związany to **trochę zbyt niski poziom trudności dodatku**. Jeśli dokładnie wiemy, o co w tym całym D&D chodzi (podobnie jak podstawka, MotB jest zgodny z zasadami 3.5), gra będzie za łatwa (zwłaszcza dla postaci czarujących – wiele walk kończy się w tym przypadku już po paru sekundach). Trudność jednak

No cóż, ale przynajmniej choć raz nie ma w drużynie cycatej łuczniczki.

A mówią, że nie warto chodzić do biblioteki...

można zmienić. Także na niższą, jeśli komuś wybitnie nie idzie.

Idzie sobie rolnik dwa wymiary dalej...

Wracając do fabuły – choć zaczyna się całkiem spokojnie (ruiny dawnej cywilizacji to nic wielkiego, podobnie jak leża duchaniedźwiedzia), potem trafimy zarówno do akademii w Thay, jak i do paru wymiarów alternatywnych. Będziemy rozmawiać z bogami (także upadłymi), wysysać dusze, spotkamy starych znajomych, poprowadzimy atak na... dobra, skończę. **Fabuła to w końcu największa zaleta tytułu** i choć po jednokrotnym ukończeniu gry nie sposób poznać wszystkich jej niuansów, zdradzanie kluczowych momentów dobrym pomysłem nie jest. Zakończeń jest w każdym razie kilka – można wyznać miłość, poświęcić siebie lub innych, zmienić porządek wszechświata. Tyle że nie wszystko naraz, więc kilkakrotne przejście gry jest jak najbardziej sensowne. I równie fascynujące – dzięki różnorodności postaci – co to pierwsze.

Czarno to wszystko widzę

Dosłownie – plan cienia jest bowiem czarno-biały. I stanowi świetny kontrast dla kolorowych widoków w Rashemen. Do tego te wszystkie czaszki, sadzawki z krwią w świątyni, Żywy Mur... Osobną kategorię stanowią zaklęcia – przy pełnych detalach często aż trudno się połapać, co się dzieje, ale w końcu epickie czary powinny epicko wyglądać, prawda? Sumując – **od strony graficznej MotB jest bardzo dobry**, choć podobnie jak w podstawce, tak i tutaj poszczególne lokacje są dość małe. Gracz nie ma też takiej swobody, jak – dajmy na to – w Gothicu czy Oblivionie. Szwankuje też nieco kamera,

Najlepsze rasowe RPG oparte o D&D od wielu, wielu lat.

ale... przy wciągającej fabule nie ma to znaczenia. Jeszcze jedno – muzyka i odgłosy. Pierwsze jest nowe i super, drugie w większości stare, ale jare. Bardzo – aż czasami pauzę włączałem!

W zasadzie jedyna rzecz, na którą można narzekać (poza tą kamerą i dziwnym obłożeniem klawiszy w widoku TPP, co jednak można zmienić), to mechanika związana z wysysaniem dusz. Sprawia, że trzeba się spieszyć, co nie każdemu musi odpowiadać, ale w zamian dodaje smaczku, poczucia nieuchronności.

Gdzie pan, panie Wiedźmin?

Teraz będzie porównanie. W końcu oba tytuły pojawiają się niemal w tym samym czasie. Który lepszy? Choć – moim zdaniem – MotB do Tormenta trochę brakuje i tak **jest to najlepsze rasowe RPG oparte o D&D od wielu, wielu lat**. A Wiedźmin... to Wiedźmin. Maska jest bardziej epicka, mniej zręcznościowa, daje większe możliwości rozwoju postaci i ma multi. Jest też krótsza (około 20-25 godzin), mniej swojska. Lepsza czy gorsza? Zależy, co kto lubi – ale jeśli jesteś fanem dobrych RPG-ów, powinieneś zagrać w oba wielkie tytuły. |CDA|

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 8
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ✚ świetna fabuła...
- ✚ ...którą warto poznać z kilku stron
- ✚ ogromne możliwości rozwoju postaci
- ✚ co-op
- ✚ bardzo dobra oprawa dźwiękowa
- ✚ niezła grafika
- ✖ dość krótka

PRODUCENT: EA TIBURON/EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 Zł
WWW.EASPORTS.COM

WIN XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM - BD

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: TAK

HUT SĘDZIMIR | MACHA OD NIECHCENIA

TIGER WOODS PGA TOUR 08

Jak to jest z grami sportowymi od EA, wiedzą wszyscy gracze – o ile konkurencja za bardzo nie zagraża, a nie jesteśmy uczestnikami kolejnej platformowej rewolucji, nie zmienia się w nich w zasadzie nic, z wyjątkiem kilku mało istotnych drobiazgów i numeru na pudełku. Nie inaczej jest z Tiger Woods PGA Tour 08...

Niestety również w tym roku PC-towe wersje gier EA Sports są bezpośrednimi odpowiednikami edycji przeznaczonych na starsze konsole (a dokładniej PS2), a nie na te lepsze, nextgenowe. Producenci z EA Sports tłumaczą, że wynika to z faktu, iż niewiele komputerów osobistych poradziłoby sobie równocześnie z zaawansowaną grafiką i skomplikowanymi algorytmami AI, co z taką łatwością przychodzi wielordzeniowym Xboxowi 360 czy PS3. Z tą argumentacją spierać się nie będę, to w końcu EA sprzedaje miliony gier na całym świecie i na pewno to właśnie Elektronicy wiedzą, co jest dobre dla ich biznesu, ale nie rozumiem, dlaczego również Tiger Woods PGA Tour 08, gra statyczna i niewymagająca żadnych szalonych obliczeń, traktowana jest tak samo jak serie FIFA, NHL czy NBA.

Za brak szacunku dla graczy nawet dobrej grze należy się przeciętna ocena.

A to oznacza, że na komputerach korzysta z bazy, jaką jest wersja na PlayStation 2. W przypadku Tigera 08 to szczególnie bolesne, bowiem właśnie **ta wersja gry jest chyba pierwszą w historii sportówek, która oferuje nie – jak to zwykle bywa – więcej, a mniej niż jej poprzedniczka**. Przez to nie tylko posiadacze PS2, ale i my nie mamy powodów do radości...

Gdzie są te pola?

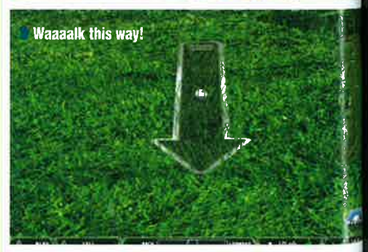
Tiger Woods PGA Tour 08 ustępuje Tygrysowi 07 w tym, co jest dla graczy golfa – jak sądzę – najważniejsze, czyli w liczbie udostępnionych pól golfowych. Twórcy starali się to zrównoważyć kilkoma nowinkami w zakresie trybów rozgrywki – tyle tylko, że to, co zaproponowali, nie jest w żaden sposób interesujące. Największa zmiana to tryb Tiger Challenge, seria coraz trudniejszych wyzwań, w których można się zmierzyć z najlepszymi golfistami na świecie. Kolejne wyzwania umieszczone są na „plastrze miodu", heksagonalnej siatce, która pozwala wybierać przeciwników i zadania w sposób nieliniowy. To jednak wszystko, co dobrego można napisać o tym trybie.

Inna nowość, to – uwaga! – ekran zbierający statystyki sterowanego zawodnika. Jedyna zmiana w mechanizmach rozgrywki polega na wprowadzeniu współczynnika pewności siebie (Confidence), który powoduje, że po kilku udanych uderzeniach wszystkie następne wychodzą ciut lepiej. To dodatek troszkę nieprzemyślany, bo np. w trudnej sytuacji zawodnik bardziej się stresuje, mniej wierzy w siebie i uderza gorzej, co jeszcze bardziej komplikuje wybijanie piłeczki z np. piaskowych pułapek.

Dobra gra, zero zmian

Oczywiście w Tiger Woods PGA Tour 08 gra się doskonale, bo to świetna, a przy tym jedyna licząca się symulacja gry w golfa. Nie polecam jej jednak nikomu, kto ma choćby ubiegłoroczną edycję – zapłaci po raz kolejny za to samo. Za ten brak szacunku dla graczy nawet zasadniczo dobrej grze należy się przeciętna ocena. Może wreszcie EA Sports zacznie traktować PC-towców bardziej poważnie... |CDA|

Lenin wiecznie żywy!


Waaaalk this way!

Zalotna poza, co?

TIGER WOODS PGA TOUR 08

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- duża grywalność
- najlepsza symulacja golfa, jeśli nie masz żadnej z wcześniejszych części
- mniej pól golfowych
- nieciekawe, nieprzemyślane dodatki
- grafika z PS2, choć w wyższej rozdzielczości

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

PL Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD

BOHATEROWIE SPADAJĄ Z NIEBA.

Nasza wojna zaczyna się tutaj.
Piekło pod nami nas rozdzieli.
W tym chaosie każdy z nas dokonuje wyboru.
Dzwonnica kościelnej wieży?
Dach wartowni?
A może środek obozu wroga?
Decydujemy o własnym losie.
Liczy się pierwszy krok.

www.polska.ea.com/moh

16+ www.pegi.info
PC DVD ROM
EA mobile
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Już wkrótce

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i Medal of Honor Airborne są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Medal of Honor jest znakiem towarowym i/lub zarejestrowanym znakiem towarowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach dla gier komputerowych i gier video. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga „PlayStation", „PLAYSTATION" i rodziny produktów „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Pozostałe znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

PRODUCENT: VALVE
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139 ZŁ
WWW.ORANGE.HALF-LIFE2.COM

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 32 MB, SM - BD

GATUNEK: FPS/LOGICZNA/SIECIOWA
MULTIPLAYER: TAK

HUT SĘDZIMIR | WYBIERA PO-MARAŃCZ

The Orange Box

Gdybyśmy pod koniec tego roku przyznawali nagrody za produkcję, w której stosunek jakość/cena jest najlepszy, The Orange Box nie miałby konkurencji. Za 139 złotych dostajemy trzy nowe, wyjątkowo udane gry, a do tego jeden z najbardziej klasycznych FPS-ów w historii i dodatek do niego. Święty Mikołaj jeszcze nigdy nie miał tak łatwo...

W branży gier tylko dwóch developerów może się poszczycić pozycją pozwalającą im równać się z największym wydawcą – firmy te to Blizzard i Valve. Studia, mimo partnerskiej współpracy z koncernami Vivendi i Electronic Arts, same zarabiają najwięcej na własnych produkcjach, a także decydują o tym, kiedy i jak trafiają one na rynek. Sukces obu to przede wszystkim zasługa fantastycznych gier, jakie mają w swoim dorobku, ale także szacunku dla graczy, charakteryzującego niemal wszystkie podejmowane przez nie przedsięwzięcia. Trudno o lepszy dowód na to niż The Orange Box, wydany właśnie przez Valve wspólnie z EA.

Pomarańcz jest OK!

Pomarańczowe – dosłownie – pudełko, mimo ceny jak na gry firmowane przez Electronic Arts całkiem normalnej, zawiera aż pięć tytułów. Trzy z nich to rzeczy premierowe – Half-Life 2: Episode Two, a więc drugi dodatek do Half-Life'a 2; wyjątkowa, niezwykła gra logiczna Portal oraz Team Fortress 2, sieciowy FPS, który potencjalnie może dać właściwie nieskończoną rozrywkę. Jakby tego było mało – i w tym miejscu należy pochwalić EA, bo to zapewne od speców tego koncernu wyszedł taki pomysł – **do Pomarańczowego Pudełka dodano pełną, kompletną wersję Half-Life'a 2 oraz pierwszy dodatek do tego tytułu, czyli Episode One.** Wszystko, przypomnijmy, za 139 złotych – to kwota oczywiście niemała, ale trudno byłoby znaleźć w tej cenie pięć równie dobrych gier.

Epizod drugi, poprawiony

No właśnie – gry. Na pierwszy ogień pójdzie Episode Two, bo to o nim mówiło się najwcześniej, a Team Fortress 2 i – szczególnie – Portal, to projekty, które wyszły niejako przy okazji. Drugi Epizod kontynuuje historię zapoczątkowaną w Half-Life'ie 2 i pociągniętą nieco do przodu w Episode One. W przeciwieństwie do tego ostatniego, **tym razem Valve przygotowało dla nas fabułę dużo ciekawszą, a także nieco dłuższą.** Gordon Freeman i towarzysząca mu Alyx odkrywają, że są w posiadaniu informacji mogącej się przyczynić do powstrzymania inwazji o nazwie Combine. Próbują dostarczyć ją do siedziby ruchu oporu, w której znajdują się naukowcy (w tym ojciec Alyx) będący w stanie właściwie wykorzystać cenne dane.

Cała przygoda zaczyna się na obrzeżach City 17, ponurego miasta znanego z Half-Life'a 2, kończy zaś wielką bitwą, którą na pewno na długo zapamięta każdy, kto będzie w niej uczestniczył. Podobnych momentów Episode Two ma mnóstwo, a choć ukończenie go zajmuje mniej więcej pięć do sześciu godzin, nie przesadzę pisząc, że niewiele więcej było ich w oryginalnym Half-Life'ie 2. Długo można by wymieniać te najciekawsze, ale nie chcę wam psuć niespodzianek – wspomnę tylko, że ponownie pojawia się tajemniczy G-Man, który w kolejnej zapadającej w pamięci sekwencji daje przedsmak tego, co spotka nas w Episode Three.

Prawie jak Half-Life 2

Podczas prac nad Episode Two **Valve skupiło się na scenariuszu i poprawkach w silniku graficznym** (to zdecydowanie najlepiej wyglądająca część całej sagi), w efekcie większych nowinek w samej grze nie ma. Pojawiło się kilku nowych przeciwników (spośród nich najwięcej frajdy sprawia potyczka z Combine Hunterem), powiększył się nieco arsenał, w sekcjach jeżdżonych są też pojazdy, za kółkiem których nie było wcześniej okazji zasiąść. To jednak drobiazgi – i to jedyny poważniejszy zarzut, jaki Episode Two można postawić. Na szczęście poza tym trudno się do czegokolwiek przyczepić, a wszystkie elementy rozgrywki (scenariusz, AI kompanów i przeciwników, oprawa graficzna) są w tym dodatku zrealizowane na bardzo wysokim poziomie. Rozszerzenie zachowuje różnorodność, grywalność, klimat, jakość produkcji (np. profesjonalne zgranie głosów na ścieżce dialogowej, oprawa muzyczna) podstawki i tylko krótszy czas niezbędny do jego ukończenia sprawia, że nie możemy w tym przypadku mówić o pełnowymiarowej grze.

Wpadnij w Portal

I pewnie dlatego właśnie duet Valve i EA dorzucił do zestawu dwie kolejne gry. Choć obie oparte są na tym samym silniku, to tytuły całkowicie samodzielne. Nawet Portal, który – jak może się zdawać – jest w pewnym sensie powiązany z fabułą przyszłego Episode Three, oferuje rozgrywkę na tyle odmienną, że trudno byłoby go nazwać tylko dodatkiem do Half-Life'a 2. To gra logiczna, jedna z bardziej oryginalnych w historii tego gatunku. Jej fundamentem jest „broń" o nazwie Handheld Portal Device, opracowana

Wszystkie trzy gry to w swoim gatunku produkcje ze ścisłej czołówki, a dodatkowo dostajemy jeszcze Half-Life'a 2 i Episode One.

przez korporację Aperture Science. Działa w dość specyficzny sposób – wystrzeliwuje pociski, które po trafieniu w płaską powierzchnię zamieniają się w wejście do portalu. W jednym momencie aktywne mogą być dwa – wejście w jeden z nich powoduje... wyjście przez inny. To plus pomysłowość projektantów poziomów z Valve wystarczyło, by stworzyć **zestaw piekielnie interesujących łamigłówek**: na każdym etapie zadaniem gracza jest dotarcie do wyjścia mimo przeszkód geometryczno-przestrzennych (m.in. niedostępne platformy, ściany blokujące przejście itd.) i systemów bezpieczeństwa w stylu automatycznych działek.

Pomarańczowe – dosłownie – pudełko zawiera aż pięć tytułów.

testowych i wykorzystując Handheld Portal Device dociera do jądra kompleksu Aperture, w którym spotyka właściciela głosu.

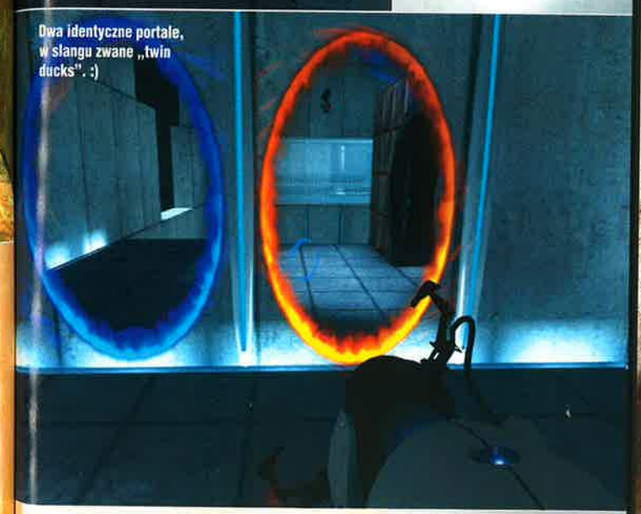
Dojście do tego momentu zajmuje około dwóch godzin, poza tym Portal oferuje jeszcze kilka dodatkowych zagadek i testów

Team Fortress 2
„Chałupy welcome to."

Team Fortress 2
Wzmocnione „puk-puk".

O, wreszcie znaleźliśmy osławiony silnik Source!

Portale rządzą!


Dwa identyczne portale, w slangu zwane „twin ducks". :)

Mózg robi akrobacje

To, co w Portalu zaskakuje, to fabuła. Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami mieliśmy powody oczekiwać, że będzie to po prostu ciąg coraz trudniejszych przestrzennych zagadek, z których każda rozgrywa się w podobnych, minimalistycznych, oteksturowanych białymi płytkami pomieszczeniach. Tymczasem ta gra ma własne scenariusz i klimat, wcale nie gorsze niż to, co oferuje np. Episode Two.

Jej bohaterka to młoda kobieta (choć akcja pokazana jest w trybie FPP, można się jej przyjrzeć wykorzystując możliwości portali), która budzi się w szklanej kabinie w ośrodku testowym firmy Aperture Science. Po chwili odzywa się zrobotyzowany głos prowadzący – jak się zdaje – szkolenie, który zaczyna kierować dziewczynę do kolejnych pomieszczeń. Polecenia i monologi wydobywające się z głośników przez jakiś czas naprawdę są zabawne – aż do momentu, kiedy żarty sztucznej inteligencji zaczynają przybierać makabryczny wymiar – wtedy bohaterka buntuje się, ucieka z jednego z pomieszczeń czasowych. Jeśli największą wadą Episode Two jest brak nowych rozwiązań, minusem Portalu jest to, że całość kończy się naprawdę szybko. Pozostaje tylko nadzieja, że Valve – firma zresztą z tego znana – będzie co jakiś czas wypuszczać kolejne zestawy poziomów, które będą zmuszać mózg i wyobraźnię przestrzenną do podobnych akrobacji jak w etapach z oryginału.

Sympatyczne shoot'em all

Ani na jedno (krótkość gry), ani na drugie (brak nowych elementów) nie można natomiast narzekać w przypadku Team Fortress 2. To sieciowy shooter, a więc na dobrą sprawę zabawa weń może się nie kończyć nigdy, szczególnie jeśli jego twórcy znają się na rzeczy – a to ci sami ludzie, którzy stworzyli grane od niemal dziesięciu lat Team Fortress Classic i Counter-Strike. W porównaniu z pierwszym Team Fortress (zarówno tym na silniczku Quake'a, jak i nieco późniejszym Team Fortress Classic zbudowanym na engine'ie Half-Life'a), **„dwójka" wprowadza kilka nowatorskich rozwiązań, a przede wszystkim całkowicie nową oprawę.** I nie chodzi tu tylko o lepszą, nowocześniejszą grafikę, ale całą stylizację, zupełnie unikalną w gatunku wieloosobowych FPS-ów.

W przeciwieństwie do większości takich tytułów (wystarczy spojrzeć na Unreal Tournamenta III albo Enemy Territory: Quake Wars), wygląd map i postaci nie jest tutaj realistyczny, poważny, militarystyczny, a bardziej przypomina kreskówki studia Warner Bros. w stylu „Looney Tunes". To sprawia, że **Team Fortress 2 od razu staje się jedną z najbardziej zauważalnych produkcji w swojej kategorii** i nadaje wszystkim postaciom wyjątkowego, humorystycznego charakteru. Ten styl graficzny powoduje także, że rozgrywka jest bardziej lekka i sympatyczna, niż ma to miejsce w przypadku większości konkurentów, przy których trzeba siedzieć z zaciśniętymi zębami i dłonią kurczowo trzymającą myszkę. Biedny gryzoń...

Żołnierz bez karabinu

W podstawowej wersji Team Fortress 2 udostępnia sześć map, z których każda powiązana jest z konkretnym trybem rozgrywki. Klasyczne mapy z wcześniejszych edycji Team Fortress powracają – spośród sześciu poziomów dostępnych w obecnej wersji gry trzy to nowe wersje map sprzed lat (*2fort, dustbowl, well*), pozostałe to lokacje premierowe.

Spośród tych ostatnich najciekawsza to *hydro* – mapa składająca się z kilku oddzielnych sekcji. By wygrać całość, należy w każdej z nich przejąć punkty kontrolne. Zarówno ona, jak i znane-a-jednak-nieznane *2fort* czy *dustbowl* wymagają – po pierwsze – rozpracowania, a po drugie zaś – opracowania nowych taktyk rozgrywki. Podobnie zresztą jak i żołnierskie klasy, które w Team Fortress 2 są takie same, ale znów nieco inne od tych klasycznych. Co ciekawe, **w Team Fortress nie ma klasy „podstawowej"**, czyli takiej, która byłaby wyposażona w najzwyklejszy karabin maszynowy i kilka granatów, pozwalających nawet niedoświadczonym graczom zaliczyć kilka fragów. Jest co prawda klasa o nazwie „żołnierz", ale jej podstawowe wyposażenie to... wyrzutnia rakiet.

Inne nietypowe „profesje" to medyk, który nie rzuca apteczek, a leczy specjalną bronią-miotaczem; szpieg, który potrafi się stać niewidzialny lub przybrać wygląd dowolnego żołnierza drużyny przeciwnej, oraz inżynier specjalizujący się w budowaniu automatycznych działek, świetnych do obrony punktów kontrolnych.

Nie ma wątpliwości, że Team Fortress 2 to shooter, którego trzeba się nauczyć – to niestety marnuje trochę jego potencjał, bo styl graficzny i ogólny klimat (np. zabawne filmiki przed każdą mapą) powodują, że na pewno wielu niekoniecznie hardkorowych graczy chętnie mogłoby się weń pobawić. Na sieciowego FPS-a dla n00bów nie mamy (chyba) jednak co liczyć...

Value for money

Jeszcze dwa-trzy miesiące przed premierą Orange Box nie miałem zbyt wielkich oczekiwań co do tej produkcji. Spodziewałem się, że Episode Two okaże się dodatkiem tylko dla największych fanów Half-Life'a 2, w którego – podobnie jak w Episode One – większość grać nie będzie musiała. Portal ciekawił, ale nie podejrzewałem, że może to być coś, co warto będzie szczególnie polecać znajomym. Team Fortress 2 podobał mi się od strony graficznej, ale obawiałem się, że wydany w tym samym czasie, co Quake Wars i na krótko przed Unreal Tournamentem III po prostu zginie w cieniu wielkich konkurentów. Tymczasem **każda z tych gier jest niezwykle udana, wszystkie to w swoim gatunku produkcje ze ścisłej czołówki**, a fakt, że w cenie jednej dostajemy jeszcze dodatkowo Half-Life'a 2 i Episode One sprawia, że trudno znaleźć na rynku inne pudełko, w którym pomieszczono by aż tyle grywalności. |CDA|

THE ORANGE BOX

OCENA **9+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 10

PODSUMOWANIE

- ⊕ Episode Two – dodatek niewiele gorszy od oryginału
- ⊕ Portal – najlepsza tego roku łamigłówka dla umysłu
- ⊕ Team Fortress 2 – najbardziej oryginalny sieciowe shooter... ever!
- ⊕ bonus w postaci Half-Life'a 2 i Episode One
- ⊖ jakieś tam drobiazgi bez znaczenia...

GP® Batteries
OSZCZĘDZASZ PIENIĄDZE • DBAJĄC O PRZYRODĘ
GP PowerBank
Energia w zasięgu
GP Rechargeable NiMH 2700 SERIES
GP Rechargeable NiMH 1100 SERIES MADE IN CHINA
www.powerbank.pl

PRODUCENT: SEGA
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.FOOTBALLMANAGER.NET

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB

GATUNEK: MENEDŻER
MULTIPLAYER: TAK

DVD 11/2007

ELD | ŁZY SZCZĘŚCIA I ROZPACZY

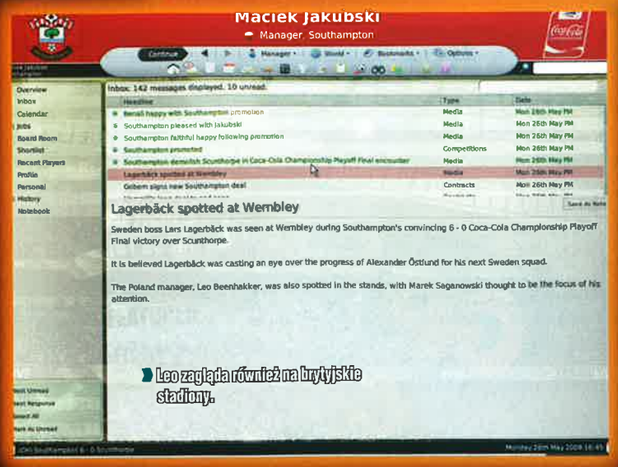
FOOTBALL MANAGER 2008

Są ludzie, dla których Football Manager to zestaw bezsensownych tabelek a la Excel. Są też jednak tacy, dla których to RELIGIA. Należę do tej drugiej kategorii.

Zanim dostałem wersję finalną Football Managera 2008, przez kilka tygodni męczyłem betę ciesząc się jak dziecko, chociaż była niemiłosiernie zabugowana. A poziom trudności – że ho, ho! Przykłady? Spróbujcie wzmocnić skład Southampton, dysponując 65 tysiącami funtów. Tyle to zarabia kopacz w rezerwach Chelsea, a ja mam za to kogoś kupić? Do szewskiej pasji doprowadzały mnie także porażki 3:8 czy 2:7 na własnym stadionie. Kiedy grałem raczej optymalnym ustawieniem 4-4-2, dostawałem niemiłosierne baty. Prawie płakałem, gdy moi piłkarze gładko prowadzili 2:0, by potem w 10 minut stracić... 6 bramek. Bez żadnej przyczyny. Mimo to zagryzałem usta i grałem dalej. Każdy fan Football Managera wie, dlaczego. Od tej gry nie sposób się oderwać.

Identyczne koszulki

Od tygodnia męczę wersję finalną. Wbrew moim obawom, **większość błędów z bety zostało poprawionych**. Pozostał jeden dość irytujący, choć niewpływający bezpośrednio na rozgrywkę. Mianowicie zdarza się, że obie drużyny grają w takich samych strojach. Wówczas na animacjach widzimy dwadzieścia identycznych kuleczek. Trzeba mieć zdolności paranormalne, by z tego galimatiasu cokolwiek wyłowić. Tym bardziej że pasek ukazujący przewagę jednego zespołu też jest wówczas jednolitego koloru. Takie coś zdarzało mi się na przykład, gdy grałem Southampton przeciwko Sheffield United. Oba zespoły grały w strojach w biało-czerwone pasy. I bądź tu teraz mądry...



Gdzie gra Edi?

Nie do końca jestem również zadowolony z aktualności składów w wersji finalnej. Wygląda na to, że Sports Interactive świetnie się tu spisało, ale... tylko w przypadku dużych klubów. **Mocno się zdziwiłem widząc Ebiego Smolarka w barwach... Feyenoordu** (tego lata plotkowano, że trafi tam z Dortmundu). Piłkarz, o którym ostatnio było głośno w Polsce, czyli Danny Szetela, dla twórców Football Managera nie istnieje. Nie znalazłem go ani w Santander, ani w żadnej reprezentacji USA. A sprawdzałem w juniorach i seniorach.

Co z tym pozwoleniem?

Skoro jestem już przy sprawach transferowych, muszę się jeszcze pożalić na jedną rzecz, która mnie mocno zirytowała. Zapragnąłem kupić do Southampton Landona Donovana. Gracz znany, niemal z setką występów w reprezentacji USA. Okazało się, że jestem jak najbardziej w stanie spełnić jego wymagania finansowe, ale moja radość trwała krótko. Donovan nie dostał pozwolenia na pracę! Kilka moich odwołań nie dało żadnych rezultatów. Dlaczego, skoro spełnia wszystkie wymogi dotyczące liczby

Lepszy... większy... boski.

gier w reprezentacji? **I czemu Amerykanin musi się starać o pozwolenie na pracę w Anglii?**

Jakie wybrać boisko?

Ponarzekałem, ale to **są bodaj jedyne niedociągnięcia** w doskonałości o nazwie Football Manager 2008. W nowej odsłonie wprowadzono naprawdę wiele zmian, które chociaż nie są przełomowe, to jednak wnoszą wiele do rozgrywki, czyniąc z FM 2008 jeszcze bardziej realistyczny symulator.

Zaszokował mnie chociażby taki detal jak pytanie przed rozpoczęciem sezonu, jakie wymiary boiska sobie życzę. Wbrew pozorom to dość ważna kwestia, bo „własny" plac gry to wielki atut. Zatem należy dostosować jego wymiary do stylu, jakim gra twój zespół. Jeśli skrzydłami, długimi piłkami – logiczne jest, by boisko było jak największe, aby zawodnicy mieli miejsce do rozgrywania akcji.

Przed sezonem czeka nas także wybór kapitana. Wprawdzie to żadna nowość, bo zawsze była taka możliwość w opcjach taktycznych, ale teraz dzieje to się niejako bardziej „oficjalnie".

GRAMY | MINIRECENZJA

Okiem CormaCa

Miazga. Ta gra po prostu nie ma u mnie żadnej konkurencji – od lat niemal 13 po zaliczeniu każdej nowej superprodukcji wracam do aktualnego Football Managera. Tyle się szarpałem, aby zwalczyć uzależnienie od poprzedniej edycji, a tu gra wraca jeszcze doskonalsza. Naprawdę, trzeba zobaczyć FM2008, by uwierzyć, o ile lepszy może być od genialnego poprzednika. SI dokłada coraz to nowsze szczególiki, które bardzo cieszą (choćby ten wybór wielkości boiska; albo rozdzielenie morale piłkarza na klubowe i reprezentacyjne – generalnie rozbudowano nieco prowadzenie reprezentacji; jesteśmy też informowani, jeśli podczas meczu na trybunach pojawi się jakiś trener zainteresowany którymś z piłkarzy). Można się spierać, czy był sens wrzucać do gry te sztuczne twarze zawodników (które nie wyglądają moim zdaniem zbyt dobrze), ale grunt, że poprawiono dziwaczne meczowe babole z bety, o których eld wspomina na początku recenzji. W końcu też (nareszcie!) możemy przesuwać środki pomiędzy budżetami płacowym i transferowym. Ogólnie nie wiem, co musiałoby się znaleźć w konkurencyjnym menedżerze, by miał jakiekolwiek szanse z FM2008.

OCENA 9+

Odprawa przedmeczowa

Duże zmiany zaszły w przygotowaniach przedmeczowych. **Ten aspekt został rozbudowany do granic możliwości.** Najpierw otrzymujemy dokładny raport o rywalu obejmujący jego ostatni mecz (można go obejrzeć), analizę stylu gry i taktyki, uwagi o najgroźniejszym piłkarzu przeciwnika oraz podpowiedzi, jak powinniśmy zagrać. Później przychodzi kolei na prasę, dokonującą porównania obu drużyn i przeważnie zadającej jakieś pytanie graczowi. I do akcji wkraczasz ty. Następuje wybór jedenastki, taktyki, rozmowa z drużyną, ewentualne przydzielenie opiekunów kopaczom przeciwnika – i zaczynamy.

Ray pomaga SI

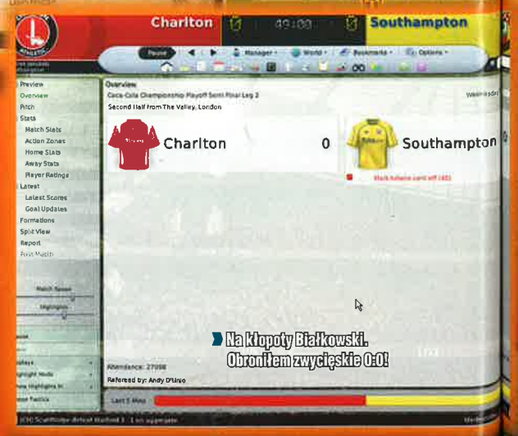
W animacjach meczowych również zaszły duże zmiany. Sports Interactive przechwaliło się, że całkowicie przerobiło engine meczowy wraz z Rayem Houghtonem (były reprezentant Irlandii. Może część z was pamięta go z początku lat 90., kiedy to Irlandia miała najbardziej sympatyczną i waleczną jedenastkę na świecie). Faktycznie, **mecze w Football Managerze 2008 wyglądają dużo lepiej, bardziej realistycznie**. Akcje obu zespołów wierniej oddają taktykę stosowaną przez trenerów, sytuacje podbramkowe bardziej przypominają te znane nam ze stadionów.

Premier League zobowiązuje

Co ciekawe, widać nawet sporą różnicę pomiędzy ligami. Podczas grania w angielskiej I lidze oglądałem przeważnie mecze walki, z mnóstwem zmarnowanych sytuacji, fauli, a wygrywał zespół lepiej wybiegany, więc najpierw krytykanta ostrzega, a później zawiesza. A i za przytakiwanie sędziemu można się co najwyżej komuś narazić. Zupełnie jak w realnym świecie – najlepiej po prostu puścić pod nosem parę prywatnych uwag o arbitrze i prowadzeniu się jego matki, a oficjalnie trzymać mordę na kłódkę.

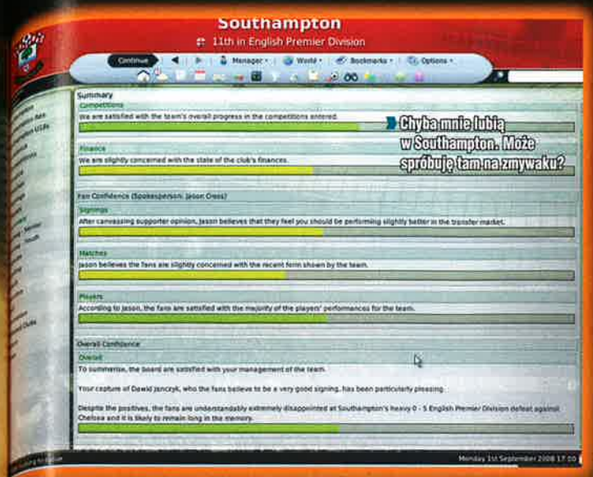
W Premier League gra jest dojrzalsza, bardziej techniczna, nie brakuje bardzo efektownych akcji. Fakt, jest za to dużo bramek, ale z drugiej strony to Premier League, więc każdy wynik jest tu możliwy. Nawet bardziej hokejowy niż piłkarski.

Zaskakująco dużo jest także pomyłek sędziowskich. Niemal w każdym meczu sędzia myli się, i to poważnie. U mnie przez pół pierwszego sezonu nie było żadnej spornej sytuacji, dopiero później zaczęły się kontrowersyjne karne, bramki ze spalonych, urojone kartki. Jako trener po meczu możesz wypowiedzieć się na temat owych decyzji, ale oczywiście nie ma najmniejszego sensu krytykować sędziów. Federacja przyznaje zawsze rację arbitrowi,



Czas! Czas!

Nowością w serii Football Manager jest wprowadzenie aktywnej pauzy. Do tej pory w trakcie meczu było tak, że kiedy chcieliśmy dokonać zmiany, wchodziliśmy w ustawienia taktyczne i gra była automatycznie pauzowana, aby zrobić to na spokojnie.



Nowy FM to jeszcze bardziej realistyczny symulator.

W Football Managerze 2008 po wybraniu ustawień taktycznych gra toczy się dalej (możemy podglądać mecz w malutkim okienku). Zmiany przeprowadzamy na żywca, chociaż możemy w dowolnej chwili włączyć pauzę i pomieszać w składzie jak za starych czasów.

Więcej statystyk!

Football Manager 2008 to także zmieniona oprawa graficzna. Nowa skórka prezentuje się bardzo nowocześnie i bardziej czytelnie niż ta z roku poprzedniego. Pozmieniano trochę interfejs tak, by był bardziej przyjazny – i jestem naprawdę zachwycony kilkoma nowymi ekranami. Kapitalnie wygląda „home page" albo strona ze statystykami ligowych piłkarzy. Bardzo to wszystko czytelne i przejrzyste, a jako fan wszelkich zestawień mam prawdziwą ucztę. Zresztą statystyki piłkarzy są pokazane teraz różnymi kolorami, dzięki czemu szybko możemy się zorientować w ich atutach i wadach.

Nowe twarze

Aby uatrakcyjnić wygląd Football Managera, twórcy dodali generowanie twarzy młodych piłkarzy. Wygląda to tak sobie, ale z drugiej strony – zawsze to fajniej zobaczyć mordkę niż puste miejsce, w którym powinno być zdjęcie piłkarza. Fotek kopaczy jest zresztą więcej niż dotychczas, chociaż do dnia, gdy każdy z kilkudziesięciu tysięcy futbolistów będzie miał zdjęcie, jest jeszcze daleko.

Na kolana i grać!

Co tu się rozpisywać. Jeśli ktoś myślał, że Sports Interactive spuści trochę z tonu i pozwoli sobie na chwilę słabości, ten się zawiódł. Wbrew moim obawom, że cała para pójdzie w Football Managera Live, **po raz kolejny FM udowadnia swoją boskość**.

A edycja z numerkiem 2008 jest **większa, bardziej realistyczna i bajecznie grywalna**. Nie ma się co zastanawiać. Wy zamawiajcie Football Managera 2008, a ja wracam wojować moim Southampton w Premier League! **[CDA]**

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 1

PODSUMOWANIE

- aktywna pauza
- zmiany w interfejsie
- jeszcze większa grywalność

- takie same koszulki!
- Ebi w Feyenoordzie?

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O WYJĄTKOWE TYTUŁY NA PLAYSTATION® 2!

69,90 PLN

TYLKO NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION® 2! TERAZ W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE!

JUŻ W SKLEPACH!

KLASYKI

KOLEKCJA

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA eidos

PlayStation.2

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do ich właścicieli.

2006 Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. Eidos Games Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. "PlayStation", is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PRODUCENT: KONAMI
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129,90 ZŁ
WWW.THISISMYGAME.NET

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: TAK

QN`IK | ZGRZYTLIWY MISTRZ

★★★★★★

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

Podczas gdy FIFA kurczowo trzyma się przeszłości, nowy PES przeskoczył od razu kilka kroków naprzód. Tylko czy to pod każdym względem dobra nowina?

Electronic Arts przy tworzeniu własnych gier zważa przede wszystkim na raporty z działu marketingu. W robionych przez nich produkcjach (do których *nie* zalicza się np. Crysis, którego Elektronicy tylko dystrybuują) liczy się przede wszystkim to, jak wiele egzemplarzy może znaleźć nabywców – stąd właśnie sprzedawanie graczom tego, co znają, lubią i... co się uruchomi na większości komputerów.

PC next-gen

Ten wstęp piszę właśnie ze względu na ostatni aspekt całej sprawy – tym razem Konami poszło w zupełnie inną stronę niż EA, traktując platformę PC na równi z innymi next-genami. Owszem, PES 2008 wyszedł także na PS2, ale tam jest zupełnie inną grą, bardzo podobną do zeszłorocznej edycji. Nowogeneracyjny Pro Evolution Soccer to pod wieloma względami zupełnie inny tytuł, choć jednocześnie bazujący na wszystkich dokonaniach poprzedników. Sam Seabass (twórca gry) stwierdził w rozmowie ze mną, że **poprzednie części były jak szkoła podstawowa – teraz czas na średnią**. I to rzeczywiście znajduje odzwierciedlenie w rzeczywistości – PES 2008 ma mniej więcej wszystko to, co poprzednie części, ale okraszone zupełnie nową oprawą i kilkoma zmianami, wpływającymi jednak dosyć znacząco na grywalność.

Mimo że to „tylko" symulacja piłki nożnej, pisać jej recenzję po kilkunastu godzinach grania to trochę tak, jakby po takim czasie wziąć się za recenzję MMORPG-a. PES zawsze był produkcją tak ogromną, że potrafił zaskakiwać nawet po roku grania dzień w dzień! Wygląda na to, że tak samo będzie z najnowszą odsłoną. Zanim jednak przejdę do ciągu peanów, wcześniej kilka słów o tym, jakie są negatywne skutki next-genowości.

PES dla wybranych

Z żalem muszę stwierdzić, że programiści Konami coś nie do końca porządnie przysiedli do nowego kodu, przez co jest on straszliwie wręcz wymagający. **Trzeba naprawdę nie lada kompa, aby odpalić tę grę w wysokich detalach.** By zagrać w najnowszą grę EA Sports, wystarczy mieć komputer nawet sprzed pięciu lat. Tutaj to zupełnie niemożliwe, co jest niestety powodem, dla którego PES ponownie raczej nie znajdzie się na szczycie list sprzedaży – choć bez wątpienia na to zasługuje.

Przy ustawieniu wszelkich detali na maksimum i rozdzielczości na jakąś sensowną (pojawiły się wreszcie porządne, nieskalowane „rozdziałki" dla trybu 16:9 – posiadacze panoramicznych ekranów przestaną wreszcie grać jajem) gra wygląda bardzo dobrze **– na pewno jest to najładniejsza symulacja piłkarska w historii**. To jednak niewielka sztuka, gdyż konkurencji właściwie nie ma. Mimo to nie należy oczekiwać zbyt wielu okrzyków zachwytu. Od razu widać, że publiczność składa się ze sklonowanych kilku identycznych osób (co gorsza, animowanych w dokładnie ten sam sposób), a samym piłkarzom daleko do fotorealistycznego wyglądu. Nie sprawiają już może wrażenia takiej „plastikowości" jak w becie, ale twoja mama raczej nie pomyśli, że oglądasz prawdziwy mecz.

Znacznie gorzej jest wówczas, gdy twojemu komputerowi bliżej jest do wymagań minimalnych (najsłabszym konfigiem, na jakim dobrze mi się grało przy maksimum detali, był Athlon 3500+, GF 8600 GT i 2 GB RAM-u). Wówczas musisz od razu zapomnieć nie tylko o wysokich rozdzielczościach, ale też szczegółowości grafiki. Ta w trybie „low" prezentuje się niestety bardzo słabo, na pewno nieporównywalnie gorzej niż oprawa PES-a 6 (który działał w maksymalnych detalach bez zarzutu na kilkuletnim kompie). Co ciekawe, nawet kupno konsoli nie załatwia sprawy. Kod gry jest na tyle niedopracowany, że w wersji na PS3 gra wygląda niezbyt ładnie (jakby zabrakło antyaliasingu), a na X360 framerate przy większej liczbie zawodników na ekranie (zwłaszcza podczas powtórek) naprawdę zauważalnie spada.

Tak jak lubisz

Kwestie techniczne to jednak jedyna prawdziwa wada nowego PES-a. Czasem przy okazji recenzji mamy za złe producentom, że niewiele zmieniają w swoich dziełach. Tu jest podobnie, ale nie zamierzam nikomu z tego powodu czynić wyrzutów. Dlaczego? W każdym momencie widać, że Konami naprawdę lubi tę grę i szlifuje ją tak jak Michał Anioł swojego Dawida. Nie ma potrzeby, by drastycznie zmieniać coś, co jest dobre, ale z drugiej strony – nie ma takiej gry, która nie mogłaby być lepsza – wydaje mi się, że to jest właśnie motto Seabassa i spółki.

PES Street?!

Podczas rozegranych w połowie października mistrzostw Europy w PES-a 6 dziennikarze mieli też możliwość porozmawiać i zagrać w prawdziwą piłkę nożną... z samym Seabassem (na zdjęciu)! Kopanie łaciatej na Stadionie Olimpijskim w Sewilli należy do niezapomnianych wrażeń, ale sądzę, że dla czytelników istotniejsze jest to, czego się dowiedziałem. Najważniejsza informacja jest taka, że Konami pracuje już nad PES-em w wersji... ulicznej. Nie wiadomo tylko, czy konkurencja dla FIFA Street (cykl obecny tylko na konsolach) pojawi się jako samodzielny produkt czy nowy tryb gry. Z rozmowy (niestety przeprowadzonej przy udziale tłumacza, więc niezbyt swobodnej) wynikało, że raczej będzie to po prostu kolejna opcja. Póki co jednak Seabass nie mógł zdradzić, czy można się jej spodziewać już za rok.

A jeśli chcesz się dowiedzieć, kto został mistrzem Europy i jak na turnieju radzili sobie Polacy, na stronie 132 znajdziesz reportaż z całej imprezy.

AI zmienia taktykę podczas zabawy, dostosowuje się do zachowań gracza, drybluje środkiem, zaskakuje strzałami z daleka.

Jeśli grałeś w którykolwiek z poprzednich PES-ów, od razu poczujesz się jak w domu... który został odmalowany i nieco przemeblowany. Podstawy sterowania pozostały oczywiście takie same. Prawie wszystkie przyciski pada są wykorzystywane podczas gry (który nie jest? Zagadka dla spostrzegawczych), do tego oczywiście dochodzą jeszcze ich kombinacje. Aby nie było wątpliwości: **można grać w PES-a na klawiaturze, tyle że to zupełnie bez sensu, gdyż cała finezja oferowana przez mnogość dostępnych zagrań się ulatnia**, pozostawiając miejsce tylko najprostszym podaniom i strzałom.

Należy też pamiętać, że nie każdy gamepad nadaje się do PES-a – najlepiej sprawdzają się konstrukcje z dwoma analogowymi grzybkami, czyli dokładnie takie jak w PS2, PS3 czy X360. Ten ostatni zresztą jest przez grę intensywnie promowany – na ekranie pojawiają się często charakterystyczne dla sprzętu Microsoftu kolorowe przyciski mówiące o tym, co należy wcisnąć.

PES a sprawa polska

Drugie zastrzeżenie: PES nie jest grą dla samotników. Choć robi wszystko, by być jak najatrakcyjniejszy, **samotny gracz nie będzie się bawił nawet po części tak dobrze jak ten, który ma okazję pobawić się z kumplami**. W opcjach w tej edycji nie pojawiło się wiele nowości – mamy tu pojedynczy mecz, turnieje i Master League, czyli mieszaninę kariery z opcjami menedżerskimi (kupowanie zawodników, rozwijanie ich, negocjowanie kontraktów i tak dalej). Zabawa we wszystkich tych trybach jest przyjemna i satysfakcjonująca, jednak w naszej skali dałbym jej co najwyżej 8 punktów. Dlaczego? Uwidacznia się tu przewaga cyklu FIFA, który ma po prostu nieporównywalnie większą liczbę lig i zawodników (w tym prawie całą Orange Ekstraklasę). **W najnowszym PES-ie znaleźć można tylko Wisłę Kraków**, której statystyki umiejętności stoją na tak niskim poziomie, że

PES PL

Jak wszyscy pamiętają, rok temu gra została wydana w polskiej wersji językowej. Zasłynęła przede wszystkim z fatalnego komentarza – nie dość, że Borek i Kołtoń mówili tak, jakby relacjonowali listę zakupów sprzed tygodnia, to jeszcze często w ogóle teksty były nie na temat. W tym roku zaś plan jest nieco inny – gra w Polsce zostanie wydana w angielskiej wersji językowej, zaś niedługo po premierze będzie można ściągnąć patch polonizujący. Niestety w chwili, gdy oddajemy magazyn do druku, nie wiadomo jeszcze, czy przetłumaczone zostaną tylko ekrany menu, czy także komentarz.

granie nią to istna katorga. Również polska reprezentacja zdaje się – zwłaszcza w świetle ostatnich dokonań – zdecydowanie niedoszacowana.

Nierówne AI

Wbrew wrażeniu, jakie miałem po graniu w wersję beta, problem poziomów trudności jak był, tak jest i teraz. O co chodzi? Gra oferuje pięć stopni, z czego pierwsze dwa przeznaczone są dla osób, które chyba grają na klawiaturze nosem(*). Trzeci zaś to już spore wyzwanie, czwarty i piąty są od niego jedynie nieznacznie trudniejsze. Znów brakuje czegoś pośredniego między drugim a trzecim, co może odrobinę zniechęcać ambitnych początkujących.

Ja, jako stary maniak, polecam oczywiście stopień Top Player. W tej edycji sztuczna inteligencja została poprawiona w naprawdę ogromnym stopniu – jeszcze nie widziałem gry sportowej, w której komputer grałby równie nieszablonowo i ciekawie. AI zmienia taktykę, dostosowuje się do zachowań gracza, właściwie żadna akcja się nie powtarza. Potrafi przeciągać piłkę z jednej strony boiska na drugą, dryblować środkiem, zaskoczyć strzałem z daleka – słowem: rewelacja. Jedyne, do czego się można przyczepić, to rożne. Znów komp wykonuje je zawsze tak samo – wysoką wrzutką na piąty metr.

2 na 1

Pozostawmy już jednak grę dla samotnych i przejdźmy do tego, co najważniejsze – trybu multi. O zabawie w Internecie na razie nic nowego nie napiszę, gdyż miałem PES-a 2008 jako jedna z pierwszych osób na świecie, więc nie mogłem się z nikim zmierzyć. Dużo lepszym rozwiązaniem w tym przypadku, i to z wielu względów, jest granie przy jednym komputerze. Po pierwsze, odpadają wówczas lagi (potrafiące całkiem zabić przyjemność z rozgrywki – nie ma nic fajnego w tym, że tracisz bramkę, bo gra zatrzymała się na sekundę), a poza tym można grać we dwóch przeciw komputerowi. **Według mnie zresztą PES jest stworzony do tego, by grać 2 na 2.** Jeśli gracze się rozumieją i potrafią odpowiednio uzupełniać, mogą być naprawdę nie do pokonania, zaś każda kolejna akcja niesie wielką radość. Jak wielką?

Gdybym miał oceniać tylko tryb multi, najlepiej we dwóch-czterech na jednym kompie, bez chwili wahania dałbym dziesiątkę. Nie ma drugiej tak przyjemnej i satysfakcjonującej gry, która nadawałaby się na imprezę – emocje są niewiele mniejsze niż podczas prawdziwych meczów, a zróżnicowanie zagrań pozwala na popisywanie się wieloma różnymi umiejętnościami. Skoro o tym mowa – w stosunku do poprzedniej części nie nastąpiły jakieś większe i znaczące zmiany. Wciąż mamy do dyspozycji te same ruchy, ale dołączyło do nich także parę innych, a niektóre zostały nieznacznie zmodyfikowane.

PES zmienny jest

Szczególnie widać to w przypadku wślizgów, z których korzystanie jest teraz dużo trudniejsze. Zdecydowanie łatwiej o faul i kartkę – trzeba sporej wprawy, by skutecznie i czysto odbierać w ten sposób piłkę. Dużym plusem jest też dodanie „nurkowania", czyli przewracania się mającego na celu wymuszenie faulu (co ciekawe, bardzo inteligentnie korzysta z tego komputer). Sędziowie w większości przypadków nie nabierają się na to, co kończy się dla „aktorów" żółtą kartką, ale czasem może to uratować – choć oczywiście nieuczciwie – tyłek... Jedyny problem z tym ruchem jest taki, że kończy się kartonikiem również wtedy, gdy piłkarz przewraca się będąc w dużej odległości od przeciwnika. Gdy widać wyraźnie, że nie udaje, iż został sfaulowany (bo jak – telepatycznie?), sędzia nie powinien sięgać do kieszeni.

Takie błahostki nie wpływają naturalnie w żaden sposób na rewelacyjną grywalność. Jak widać, arytmetyka jest prosta: skoro dla gry w single należy się ósemka, a dla multi dziesiątka, finalna ocena nie może być inna... |CDA|

Konami poszło w zupełnie inną stronę niż EA, traktując platformę PC na równi z innymi next-genami.

(*) Mała anegdotka. Znany wam skądinąd (c)Onan jest jedną z najbardziej „utalentowanych" PES-owo osób. Wyobraźcie sobie, że ten człowiek przegrywał po pierwszej połowie 0:2 na najniższym poziomie trudności. Gdzie jest haczyk? Grał Brazylią przeciwko Polsce. Gdyby położyć na klawiaturze niemowlaka i włączyć taki mecz albo grać z zamkniętymi oczami – wynik na pewno byłby lepszy. Cóż, jak widać, niektórzy są stworzeni tylko do RPG-ów. :)

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ szaleńczo dobra grywalność
- ⊕ mnogość zagrań
- ⊕ next-genowa grafika
- ⊕ drobne, ale smakowite dodatki
- ⊖ wysokie wymagania sprzętowe
- ⊖ w singlu nie aż tak grywalna jak w multi

Stwórz najpotężniejsze Imperium na ziemi!
THE SETTLERS®
NARODZINY IMPERIUM
GRĘ POLECA radio eska
Zagraj też na swojej komórce październik 2007! www.thesettlersmobile.com gameloft
www.thesettlers.com
12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
Games for Windows
CENEGA
UBISOFT

„MAMY DO CZYNIENIA Z FANTASTYCZNIE ZAPROJEKTOWANĄ SIECIOWĄ STRZELANKĄ”

— GRY ONLINE

GRĘ POLECA

radio eska

SPECJALNA OFERTA DLA KAFEJEK INTERNETOWYCH. SZCZEGÓŁY POD ADRESEM: KAWIARENKI@CENEGA.PL

„QUAKE WARS BĘDZIE RZĄDZIĆ”

— ONET.PL

„JEDEN Z NAJWIĘKSZYCH HITÓW 2007”

— WP.PL

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

WWW.ENEMYTERRITORY.COM QUAKEWARS.CENEGA.PL

JUŻ W SKLEPACH!

Gra firmy

id™

idSoftware.com

Producent

splash damage™

Wydawca

ACTIVISION

© 2007 Id Software, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydane i dystrybuowane przez Activision Publishing, Inc. na mocy licencji. Gra wyprodukowana przez firmę Splash Damage Ltd. Firma Activision nie gwarantuje dostępności rozgrywki online i może wycofać obsługę gry wieczorem bez uprzedniej informacji. Enemy Territory: QUAKE Wars oraz ID są znakami handlowymi firmy Id Software, Inc. Activision jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Activision Publishing, Inc. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy handlowe są własnością ich właścicieli. Wyłączny wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Pomoc techniczna: (22) 668 52 61

99,90 PLN

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

PC DVD ROM

POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI

16+ www.pegi.info

PRODUCENT: ACTIVISION
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.ENEMYTERRITORY.COM

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 3 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.3

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

DVD 10/2007

ELD | PLUGAWY CIEMIĘŻCA (*)

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Przez ostatnie dwa lata przyrzekałem sobie, że za żadne skarby nie tknę Enemy Territory: Quake Wars. Choćby mnie mieli nabić na pal albo przez tydzień pozbawić możliwości słuchania muzyki. Dla mnie Quake Wars to pomysł od początku do końca idiotyczny. Jak można zamienić MP 40 na railguna? Ciekawość jednak zwyciężyła...

Podobieństwa do ET:

– pięć klas postaci o podobnych zaletach i wadach jak te z ET
– system ulepszeń (nagród), inne dla każdej z klas
– zadania
– system komunikacji radiowej

Podobieństwa do BF 2 i BF 2142:

– rozległe mapy
– uzbrojenie jednostek ludzkich
– pojazdy

Fenomen Enemy Territory łatwo wytłumaczyć. Darmowa gra, która z początku miała być trybem multiplayer dołączonym do drugiej części Return to Castle Wolfenstein. Jak wiadomo, projekt ten padł (tak na marginesie jest to typowe dla Activision. Najpierw obiecywali, że tematykę RtCW będą ciągnęli przez dekadę, po czym wszystkie pomysły idą do piachu), ale tryb multiplayer przyrządzany przez Splash Damage ocalał. W przypływie dobrego humoru szefowie Activision pokazali gest i udostępnili Enemy Territory w Internecie. A ponieważ gra rozwijała pomysły z doskonałego RtCW, szybko stała się wielkim hitem, na który zachorowaliśmy także my, redakcja CDA. Dość powiedzieć, że w ET młóciłem regularnie przez kolejne dwa lata po premierze.

Za ciosem

Sukces ET wydawał się przesądzać, że Activision idąc za ciosem powinno zabrać się za zrobienie sequela RtCW (to nośny tytuł). W końcu co by nie schrzaniono w trybie single, Splash Damage nadrobiłby w multiplayerze. Kłopot w tym, że Activision często działa nieracjonalnie. Stąd też pomysł na to, by połączyć Enemy Territory z... Quake'iem. Krótko mówiąc **koncepcję podziału klas i zadań czekających na obie drużyny wtłoczono w świat Quake'a**. Umiejscowiono to czasowo w roku 2065, czyli przed wydarzeniami znanymi nam z Quake'a II. W czasie inwazji Stroggów na naszą planetę (biada temu, kto tego dożyje).

Stroggowie atakują

W tajniki fabuły zostajemy wprowadzeni całkiem niezłym intrem, które ma jednak potężną wadę – polskich lektorów. Kobietę oraz facetów, którzy podłożyli głosy, powinno się zamknąć w jednej klatce ze Stroggiem. Na ekranie wybuchy, masakra, a tu koleś z offu mówi flegmatycznym, znudzonym głosem: *„nasza baza jest atakowana"*. Jakby na redakcję uderzyli kosmici, raczej bym się wydzierał do komórki histerycznie, a nie mówił do kogoś, że w warzywniaku marchewka jest tańsza niż wczoraj...

Dalej jest lepiej. (To znaczy w menusach, bo **lokalizacja miejscami ociera się o tragikomedię**.) Menu pozwala wybrać grę w sieci, w pojedynkę (w przeciwieństwie do starego ET można grać z botami bez dodatkowych łatek) albo stworzyć własną grę. Dalej znajdujemy dobrą wyszukiwarkę serwerów. Nie kuleje w takim stopniu jak ta z ET, a oprócz tego dodawać możemy friendsów i podczas wyszukiwania pokazuje się także, gdzie grają w tej chwili nasi kumple.

Brak równowagi

Jak już pewnie wiecie z dema lub z testów beta, naprzeciw hordom Stroggów stają zjednoczone siły ludzkie GDF (Global Defense Force). **Po każdej ze stron do wyboru jest pięć klas postaci** i tu dochodzimy do pierwszego zgrzytu w Quake Wars. Nie ma bowiem zbalansowania pomiędzy stronami. Chociaż (chyba) starano się, by jednostki Stroggów odpowiadały mniej więcej temu, co jest po stronie GDF, to jednak nie do końca się to udało. A może takie właśnie było zamierzenie twórców, by kosmici walczyli inaczej niż ludzie? Nie wiem, ale faktem jest, że **Stroggowie są bardziej wytrzymali na obrażenia, ale za to by podnieść towarzysza, muszą stracić kilka cennych sekund, podczas gdy medyk GDF robi to natychmiastowo**. Ludzie są także lepiej wyposażeni w pojazdy. Jest ich więcej i są bardziej śmiercionośne niż wehikuły Stroggów.

Amunicją i zdrowiem

Dla mnie, gra po stronie GDF kojarzy się nieodparcie z rozgrywką w Battlefieldzie 2142. Oczywiście są różnice w klasach, zadania też są całkiem inne, ale już uzbrojenie piechoty oraz pojazdy narzucają mi jednoznaczne skojarzenia z BF. Dlatego dużo większą frajdę daje mi gra w mundurze Stroggów. Klasy są zdecydowanie ciekawsze i urozmaicone, choć wprowadzenie kilku zaskakujących pomysłów sprawiło, że równowaga obu stron nie istnieje. Bo co powiedzieć o techniku, który leczy i podnosi jak medyk, a dodatkowo sam siebie zaopatruje w amunicję za pomocą strojentu? GDF potrzebuje dwóch klas do dostarczania amunicji, Stroggowie tylko jednej. Z drugiej strony, podnoszenie technikiem pod ogniem nieprzyjaciela jest zadaniem karkołomnym. Medyk tych problemów nie ma. Mimo wszystko jednak **wolę grać po stronie Stroggów z uwagi na tę niekonwencjonalność klas, a także uzbrojenie**.

Gwoździami go!

Skoro już o tym mowa, to słów kilka o broni. Grając po stronie Stroggów

QW to gra dobra, ale nie tak ekscytująca i wciągająca jak ET czy RtCW.

(*) Dla tych, którym nie chce się czytać recenzji: Ciemięzca to nazwa klasy Stroggów, natomiast Plugawiciel to nazwa pojazdu.

można strzelać chociażby z miotacza gwoździ (potwornie skuteczny na krótki dystans, polecam powalczyć nim w budynkach!), railguna (zabójczy na daleki dystans), hipermiotacza (cacko przypomina do złudzenia Vulcan z RtCW. Tak samo wolno się rozpędza, ale później zasypuje wroga porcjami plazmy), rozpruwacza (podstawowa broń piechoty) czy unicestwiacza (broń przeciwpancerna. W trybie pierwszym strzela jak bazooka, w drugim używa zaawansowanego systemu namierzania). Dużo bardziej konwencjonalnym arsenałem dysponują Ziemianie. Począwszy od noża, poprzez pistolet, pistolet maszynowy, strzelbę aż po wyrzutnię rakiet i granatnik.

Husky biję pancernika

Podobnie jest z pojazdami. Te Stroggów wyglądają bardzo futurystycznie, choć ich funkcjonalność jakoś nie zaskakuje. Cyklop to nic innego jak potężnie uzbrojony (podwójne działo plazmowe) i opancerzony mech. Z kolei Ikar to rodzaj plecaka odrzutowego służącego do szybkiego, acz krótkiego przemieszczania się po mapie. Odpowiednikiem czołgu Tytan, którym dysponuje GDF, po stronie kosmitów jest poduszkowiec Plugawiciel (co za nazwa!). Większych niespodzianek u ludzi nie ma. Oprócz wspomnianego czołgu Tytan, są lekkie transportery: Husky (jednoosobowy), Pancernik (trzyosobowy), Koń Trojański (pływający rakietowy – swoją drogą gdzie koń, gdzie pływanie?). Do tego dochodzi ciężki pojazd MCD, łódź szturmowa Dziobak oraz helikoptery szturmowe: Trzmiel i Anansi. Jak wynika z powyższego, **lepszymi pojazdami dysponują siły GDF**.

Zadania jak w ET

Jedną z wielu rzeczy przypominających o tym, że gramy w ET, są czekające nas zadania. Wprawdzie

Lokalizacja miejscami ociera się o tragikomedię!

WWW.ASSASSINSCREED.COM
16+
www.pegi.info
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
PC DVD
XBOX 360. LIVE
PLAYSTATION 3
CENEGA
UBISOFT
Assassin's Creed™ © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

Tytuł jest dynamiczny, ale przy tym chaotyczny, zbyt skomplikowany i szybko zaczyna męczyć.

od poprzedniej wojny minęło grubo ponad sto lat, więc nie kradniemy radaru, tylko dyskietkę z danymi, ale dalej zadania opierają się na „wysadź, zniszcz, zbuduj". Bez inżyniera ani rusz, choć do wysadzania potrzebujemy żołnierza. Oczywiście wszystkie pozostałe klasy również się przydają, bo czymże jest inżynier bez wsparcia ogniowego i medycznego?

Duże znaczenie ma też wsparcie pancerne i powietrzne, chociaż akurat wprowadzenie pojazdów to jedna z tych rzeczy, które w Quake Wars nie przypadły mi do gustu. Czołgi i transportery tworzą niepotrzebny chaos w grze, a poza tym średnio zabawne jest odrodzić się w respie i dostać w twarz pociskiem czołgowym. Czytałem, że w teamowym Battlefieldzie 2 największą popularnością cieszą się rozgrywki w trybie Infantry, w którym nie ma pojazdów. Może Splash Damage powinno było wziąć przykład?

Piasek i śnieg

Map jest dwanaście. Porozrzucano je po całej kuli ziemskiej, od Australii po Norwegię. Na brak urozmaicenia narzekać zatem nie będziemy, bo walczymy na gorących piaskach i plażach, jak i wśród głębokich zasp śnieżnych. Nie wspominając o obszarach zabudowanych. Są rozległe niczym w Battlefieldzie 2, ale dzięki innym zadaniom i gęstszej zabudowie dużo ciekawsze. Nie zmienia to w niczym faktu, że – moim zdaniem – **są za duże i trzeba się sporo nabiegać z punktu respawnu do miejsca walki**. Jest to bolesne, zwłaszcza gdy po drodze dostaniemy pociskiem czołgowym lub rozsmaruje nas helikopter szturmowy.

Szybko, ale zbyt...

Wiem, że to początek gry w QW, że trafia dopiero do sprzedaży, więc na serwerach więcej jest przypadkowych graczy niż takich, którzy wiedzą, o co chodzi, ale mimo wszystko jest to spory zawód. Prawda, **tytuł jest dynamiczny jak mało który, ale przy tym chaotyczny, zbyt skomplikowany i szybko zaczyna męczyć**. Ileż można wytrzymać kampowania respa lub walk, które tak naprawdę nic nie dają? ET było pięć razy wolniejsze, ale dostarczało dziesięć razy więcej zabawy. Tam wszystko było proste i przejrzyste, tu jest zamotane. BF 2142 też rozgrywa się w przyszłości, ale nie jest tak chaotyczny. A to, jak się okazuje, ma kolosalne znaczenie.

Gruby ten HUD

Opis grafiki (jeśli jest takowy potrzebny – spójrzcie na screeny) zacznę nietypowo, bo od omówienia HUD-a. W tym elemencie Splash Damage za cel postawiło sobie maksymalne zagmatwanie, przez co jest on mało czytelny. Faktem jest, że wrzucono tutaj mnóstwo ciekawych rzeczy, ale wszystko to sprawia, że – po pierwsze – obszar widoczności drastycznie maleje, a po drugie – połowa tych rzeczy jest zbędna, bo w czasie walki musimy się koncentrować na strzelaniu.

GLOBAL DEFENSE FORCE

ŻOŁNIERZ – tak jak w RtCW czy ET, ma do wyboru najwięcej broni: karabin szturmowy, strzelba, karabin maszynowy i wyrzutnia rakiet. Poza tym może wysadzać obiekty za pomocą ładunków wybuchowych. Nagrody: szybsze namierzanie celów wyrzutni rakiet, premia do amunicji, sprawniejsze uzbrajanie ładunków i poruszanie się.

MEDYK – podobnie jak w poprzedniej grze Splash Damage, zajmuje się leczeniem (apteczki) oraz podnoszeniem kolegów (defibrylator). Co ciekawe, im więcej medyków w drużynie, tym więcej zdrowia ma cały oddział. Aby uniknąć sytuacji, gdy na polu bitwy biega stado „Rambo-medyków", wprowadzono limit, że dodatkowe punkty dają maksymalnie czterech graczy. Klasa ta ma także jeszcze jedną wielką zaletę – może wzywać zaopatrzenie, czyli zrzut amunicji i apteczek. Uzbrojenie: karabin szturmowy lub strzelba. Nagrody: większa apteczka, dodatkowy zrzut zaopatrzenia, dodatkowe zdrowie, profesjonalna reanimacja.

INŻYNIER – w zasadzie robi to, co do niego należy, czyli naprawia pojazdy, kładzie i rozbraja miny, rozstawia wieżyczki obronne i buduje umocnienia. Uzbrojony jest w karabin szturmowy lub strzelbę. Nagrody: granatnik, szybsza naprawa, szybsza budowa/rozbrajanie, automatyczne uzbrajanie min.

RADIOOPERATOR – zadania ma podobne jak Field Ops w ET. Dostarcza kolegom amunicję i wzywa wsparcie lotnicze oraz artyleryjskie. Uzbrojenie: karabin szturmowy. Nagrody: karabinek z lunetą, większy zapas amunicji, szybsze namierzanie, szybsze odnawianie sił wsparcia.

SZPIEG – pełni rolę snajpera oraz może się przebrać w mundur Stroggów (ciekawe, czy dokleja sobie macki?). Potrafi także stawiać radar i wykrywać wrogie jednostki oraz włamywać się do urządzeń wroga. Może być uzbrojony w karabin z lunetą lub karabin snajperski. Nagrody: pistolet maszynowy z tłumikiem, ulepszony radar, szybsze włamywanie się, osobisty zakłócacz.

JESIEŃ POD ZNAKIEM HITÓW Z SERII...

KOLEKCJA KLASYKI

5 NOWYCH HITÓW JUŻ W SPRZEDAŻY!

www.kolekcjaklasyki.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA
POLSKA WERSJA PL

PORADNIK DO GRY
GRY OnLine
www.gry-online.pl

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

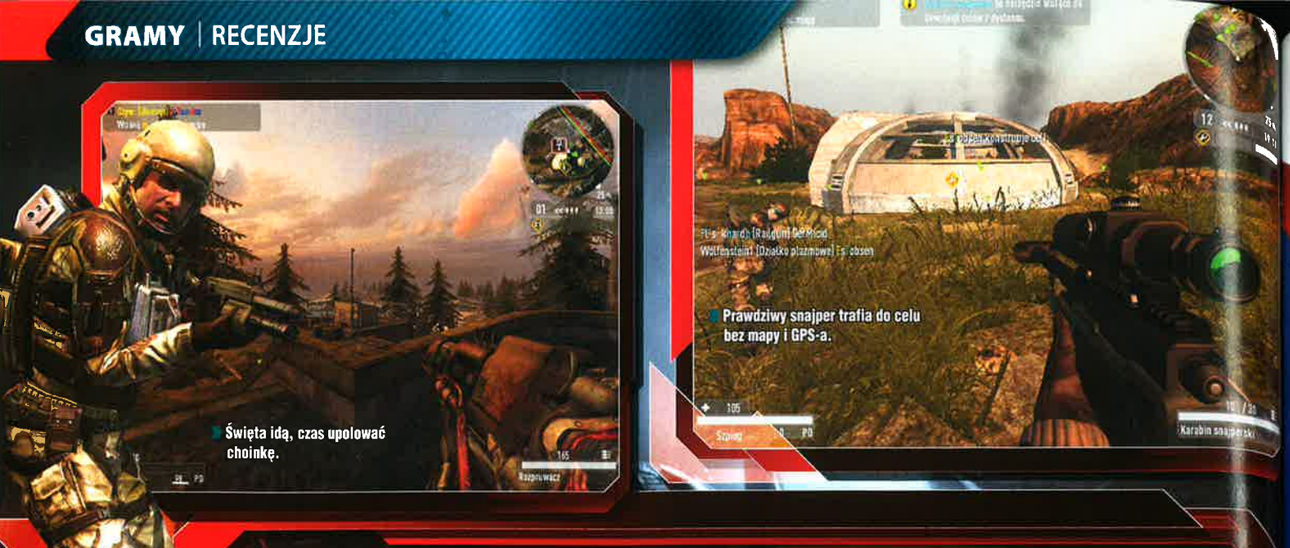
DOBRY ZAKUP
GRY OnLine
www.gry-online.pl

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
24,99 zł

GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI POLECA
radio eska

CENEGA

Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.



OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetna grafika
- ⊕ baaardzo fajnie gra się Stroggami
- ⊕ dynamiczne, ale...
- ⊖ ...nie tak ekscytujące jak ET
- ⊖ brak zbalansowania stron
- ⊖ fatalni polscy lektorzy
- ⊖ za duże mapy
- ⊖ niepotrzebnie skomplikowana
- ⊖ za bardzo podobne do BF 2 i BF 2142

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Pocieszam się tym, że wkrótce pewnie będzie można samemu konfigurować HUD-a tak, by grało nam się wygodnie. Tak przynajmniej było ze starym ET.

Doomny jak QW

Grafiki, rzecz jasna, nie ma co porównywać ze starym ET. W końcu Quake Wars powstało w oparciu o silnik Dooma 3, wyposażony dodatkowo w nową technologię o nazwie MegaTexture. Postacie graczy są bardzo szczegółowe, a przy tym każda klasa jest tak charakterystyczna, że rozpoznawanie przeciwników przyszło mi łatwiej niż w ET czy RtCW. Generalnie graficznie QW jest lepszy od hitów spod znaku Electronic Arts, ale po prawdzie w grach online, w których najważniejszy jest teamplay, i tak liczy się jak „najlżejsza" grafika. Kto by grał na pełnych detalach i z nierozjaśnioną na maksa gammą?

Statsiarstwo pełną gębą

Aby uatrakcyjnić rozgrywkę, **autorzy zafundowali graczom baaardzo rozbudowany system awansów, stopni wojskowych oraz statystyk**. Podobnie jak w starym Enemy Territory (ależ to była wówczas nowość!), rosną nam w czasie walki punkty doświadczenia (za wykonywanie zadań, czyli medyk za leczenie, inżynier za budowanie itd.), które przekładają się w trakcie kampanii na nagrody. Ulepszenia te są podobne do tych z pierwszego ET, czyli np. żołnierz dostaje szybsze poruszanie się albo krótsze namierzanie celów wyrzutnią rakiet, a inżynier zwiększone tempo naprawiania albo budowania. Dochodzą do tego jeszcze nagrody wspólne dla wszystkich klas, to jest np. szybszy bieg, regeneracja zdrowia czy dodatkowe magazynki.

Prawie jak generał

Stopni wojskowych jest aż 38. Od poborowego po starszego komendanta. Dostaje się je za wyjątkowe zasługi na polu bitwy. Co zabawne, wydawca gry twierdzi, że „nie da się osiągnąć najwyższych stopni jedynie poprzez długą grę i przyrost punktów doświadczenia". Może to i prawda, ale to trening czyni mistrza. Nie wierzę, by ktoś po dwóch godzinach gry w Quake Wars dostał stopień oficerski, bo zrobił coś nad wyraz heroicznego. Mimo wszystko całe te stopnie i statystyki sprowadzają się do jednego – GRAĆ JAK NAJWIĘCEJ.

I po co było lokalizować?

Na osobny akapit zasługuje lokalizacja Quake Wars. Wydaje mi się, że tego typu gier nie ma sensu tłumaczyć na język polski, bo powstają przez to idiotyczne nazwy. Jak chociażby Ciemiężca dla jednostki czy Plugawiciel dla pojazdu Stroggów. Owszem, briefingi, opisy broni można było spokojnie spolszczyć... i na tym poprzestać. I moim zdaniem wyszłoby to grze na dobre (lektorzy...). Na plus trzeba zapisać, że mimo lokalizacji gra nie gryzie się z zagranicznymi serwerami, np. niemieckimi czy holenderskimi.

Mimo wszystko rozczarowanie

Quake Wars jest dużo szybszy i bardziej dynamiczny od Enemy Territory, ale nie ma nawet krzty tego, co sprawiało, że spędzałem miesiące na Oazie czy Goldrush. Nie jest to najzwyczajniej w świecie ekscytująca pozycja dla przeciętnego gracza – to raczej zjawisko dla maniaków Battlefielda 2 i Battlefielda 2142.

Moim zdaniem, stało się tak przez brak balansu pomiędzy obiema stronami konfliktu, a także przez zbyt duże mapy i nadmierne skomplikowanie rozgrywki. Poza tym jakoś bardziej podobają mi się gry sieciowe, w których bierze udział tylko piechota, bez chaotycznych ataków z powietrza czy kampienia respa czołgiem. Napiszę to tak: chociaż Enemy Territory zabrało mi kiedyś dwa lata życia, wolałbym zagrać znowu w Battlefielda 2 niż w Quake Wars.

PS Wspomniani maniacy BF mogą śmiało dodać do oceny punkt. **[CDA]**

STROGGOWIE

AGRESOR – odpowiednik żołnierza ludzi. Do niszczenia obiektów służą im ładunki plazmowe. Uzbrojeni są w pukawki o bardzo ciekawych nazwach: rozpruwacz, unicestwiacz, hipermiotacz, miotacz gwoździ. Nagrody: szybsze namierzanie dla unicestwiacza, premia do amunicji, szybsze uzbrajanie ładunków i poruszanie się.

TECHNIK – kosmiczny medyk i w pewnym stopniu Field Ops. Dostarcza kolegom ogniwa strojentu, które są połączeniem apteczek i paczek z amunicją. Drugim jego zadaniem jest podnoszenie rannych. Uzbrojenie: rozpruwacz lub miotacz gwoździ. Nagrody: większe ogniwo strojentu, wzmocnienie szpikulców, szybka reanimacja, mistrz reanimacji.

KONSTRUKTOR – buduje obiekty, naprawia sprzęt i pojazdy, rozstawia wieżyczki obronne i miny grawitacyjne. Rozbraja także ładunki przeciwnika. Uzbrojenie: rozpruwacz, miotacz gwoździ. Nagrody: wyrzutnia plazmowa, latająca sonda naprawcza, szybsza budowa/rozbrajanie, automatyczne rozbrajanie min.

CIEMIĘŻCA – podobnie jak Field Ops, wzywa wsparcie artyleryjskie, a za pomocą profanatora oznacza miejsce, w które uderzy laser. Potrafi także ustawić osłonę taktyczną, chroniącą piechotę. Uzbrojenie: rozpruwacz. Nagrody: ulepszony rozpruwacz, osłona taktyczna, szybsze namierzanie, szybsze odnawianie sił wsparcia.

INFILTRATOR – odpowiednik szpiega; także snajper, przebieraniec i haker. Potrafi się również teleportować w chwili zagrożenia. Uzbrojenie: rozpruwacz z lunetą, railgun. Nagrody: cichy chód, ulepszony radar, szybsze włamywanie się, szybsze przebieranie się.

Najszybszy, najbardziej przyjazny użytkownikowi menedżer piłkarski w historii!

CHAMPIONSHIP manager 2008™

Dane zaktualizowane do sierpniowych transferów.

Tryb gry dla wielu osób na jednym komputerze!

Możliwość przewijania meczu do dowolnej chwili!

W sprzedaży już od 23 listopada!

3+ www.pegi.info

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

POLSKA WERSJA PL

CENEGA

79,90 PLN

opta sportsdata

UMBRO

bgs Beautiful Game Studios

ProZone

eidos

Championship Manager 2008 © Eidos Interactive Limited, 2007 Gra stworzona przez Beautiful Game Studios. Wydana przez Eidos Interactive Limited, 2007. Championship Manager oraz logo Championship Manager, Eidos, logo Eidos, Beautiful Game Studios oraz logo BGS są znakami towarowymi Eidos Interactive Limited. ProZone i logo ProZone są znakami towarowymi ProZone group limited. Umbro i logo podwójnego diamentu są znakami towarowymi Umbro International Limited. Opta i logo Opta są znakami towarowymi Opta Sports Data Limited. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i logo są własnością ich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Pomoc techniczna: (22) 868 52 61.

GROM nie negocjuje z terrorystami

Trwa wojna z terroryzmem. Nasilają się akty przemocy. Porywanych jest coraz więcej osób.
Wbrew wcześniejszym zapowiedziom, Rząd rozpoczyna negocjacje w sprawie uwolnienia zakładników.
Jednocześnie wysyła jednostkę specjalną GROM na wypadek, gdyby rozmowy zbytnio się przeciągały…

- Znakomite AI przeciwników oraz rewelacyjna fizyka gry, oparta na silniku Havok
- Dynamiczne oświetlenie i imponujące efekty specjalne dzięki silnikowi Jupiter EX
- Multiplayer: starcia między oddziałami specjalnymi różnych krajów i terrorystami!
- Zróżnicowane tereny działań: pustynia, góry oraz arabskie miasta i bazary

OD 4 GRUDNIA W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

© 2007 City Interactive S.A., Published by City Interactive S.A. TERRORIST TAKEDOWN 2 is a trademark of City Interactive S.A. This product contains the JupiterEX Technology licenced from Touchdown Entertainment Inc. JupiterEX technology ©2007 Touchdown Entertainment, Inc. and its suppliers. All Rights reserved.

TERRORIST TAKEDOWN 2

STWORZONO Z UŻYCIEM SILNIKA JUPITER EX

EX jupiter

City Interactive

www.city-interactive.com

PC HIT

POLSKA WERSJA KINOWA

TYLKO 19,99 zł

PRODUCENT: TIGER HILL
DYSTRYBUTOR: BRAK

WWW.STRANGLEHOLDGAME.COM

WIN XP
PROCESOR: 2 GHZ (DWURDZENIOWY)
RAM: 2 GB
GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0

GATUNEK: AKCJA
MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

HUT SĘDZIMIR | KULOM SIĘ NIE KŁANIA

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD™

Według badań zleconych przez ESA, stowarzyszenie zajmujące się m.in. organizacją targów E3, w tym roku Amerykanie więcej wydadzą na gry wideo niż muzykę czy kino. Nic dziwnego, że oto dostajemy tytuł, który jest najprawdziwszym sequelem filmu – z tym samym reżyserem i obsadą. Pod tym względem Stranglehold to tytuł pionierski. Niestety tylko pod tym...

John Woo – a od niego trzeba tę recenzję rozpocząć – był swego czasu postacią kultową, reżyserem z dalekiej Azji, który stworzył własną oryginalną wizję gangsterskiego kina. W jego filmach zawsze pojawiali się twardzi i małomówni policjanci, członkowie yakuzy ubrani w białe koszule i czarne marynarki, uzbrojeni w nieodłączne dwa pistolety oraz... gołębie wznoszące się w powietrze tuż przed strzelaninami. Dziś po niezbyt udanej (patrz „Zapłata" z Benem Affleckiem), acz wysokobudżetowej (choćby „Mission Impossible II" z Tomem Cruisem) przygodzie w Hollywood John Woo jest już tylko jednym z wielu reżyserów – nawet jeśli bez niego nie byłoby choćby Quentina Tarantino, który na początku kariery (Wściekłe psy) mocno się na nim wzorował. Mimo to udział filmowca takiego formatu w pracach nad grą komputerową, który ponadto miał ją rzeczywiście „wyreżyserować", jest wydarzeniem. Jakiego formatu?

Tequila raz jeszcze

Woo to nie jedyne znane nazwisko, jakie pojawia się na liście płac w Stranglehold. Inne to Chow Yun-Fat – gwiazdor kina akcji z Hong Kongu, który w grze po raz kolejny wciela się w inspektora Tequilę. Postać, która po raz pierwszy pojawiła się na ekranie w wyreżyserowanym oczywiście przez Woo filmie „Hard Boiled" z 1992 roku (w polskim tłumaczeniu „Dzieci Triady"). W filmie tym – notabene autentycznym klasyku – Tequila traci partnera podczas „wjazdu" do herbaciarni pełniącej rolę kryjówki gangsterów zajmujących się przemytem broni, a potem mści się na kryminalistach, współpracując z policyjnym tajniakiem – tego gra kolejny gwiazdor azjatyckiego kina Tony Leung.

Stranglehold otoczony jest aurą gry nextgenowej, ale widzieliśmy w ostatnich miesiącach tytuły bardziej efektowne.

Bezlitosny superglina

Fabuła Stranglehold jest podobna: policjanci, bynajmniej nie przez przypadek, znajdują zabitego kolegę, zwykłego „krawężnika", który był w niewłaściwym miejscu w niewłaściwym czasie. Szef komendy głównej planuje podejść do sprawy ostrożnie (tym bardziej że truposzczak jest ewidentnie przynętą na podpuchę), Tequila jednak za nic ma autorytet przełożonego i rusza do akcji. Tym samym wplątuje się w dość pogmatwaną gangsterską intrygę, pełną podstępów, fałszywych tropów, zwrotów akcji i oczywiście rozlewu krwi.

Całość komplikuje jeszcze wątek miłosny, na dodatek okazuje się, że serce twardego inspektora mięknie przy uroczej Azjatce skoligaconej (i to blisko...) z szefem jednej z triad. Wszystkich fanów Woo i Chow Yun-Fata od razu uspokajam – **Stranglehold to godna kontynuacja filmu**, którego angielski tytuł w bardzo swobodnym tłumaczeniu to „Podkur***ny" (oryginalny „Lat sau san taam" w zależności od fantazji dystrybutora tłumaczy się albo „Bóg pistoletów", albo „Bezlitosny superglina", a w ostateczności także „Bóg gliniarzy o niecierpliwych dłoniach"). Stara dobra przemoc jest tu najważniejsza.

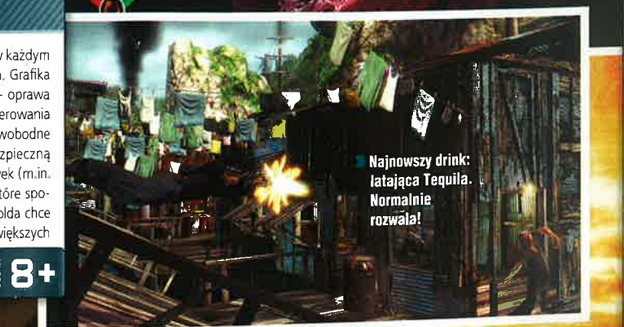
Max Payne sześć lat później

Sama gra? Tu nie ma co kombinować – to, jak wygląda, odda najlepiej porównanie – **Stranglehold to kopia Maxa Payne'a, oprawiona w bardziej zaawansowaną grafikę**, podkręcona kilkoma nowymi pomysłami (żaden nie jest jednak rewolucją na miarę bullet time'u) i zbudowana ze scen, które czasem rzeczywiście „czuć" Johnem Woo.

Cała fabuła podzielona jest na siedem bardzo rozległych poziomów, które z kolei składają się z mniejszych fragmentów, właśnie scen. Progres jest całkowicie liniowy, co oznacza, że przejście do dalszej części etapu wymaga pozbawienia życia dziesiątków, a nawet setek przeciwników. Każda z takich scen jest na swój sposób zamknięta (to np. jedno piętro w wieżowcu, kilka przecznic ulicy itd.) i obstawiona punktami, z których wybiegają przeciwnicy – zwykle

Ups! Jajko z niespodzianką. Wybuchowa...

Kuku na muniu?


Najnowszy drink: latająca Tequila. Normalnie rozwala!

GRAMY | MINIRECENZJA

Okiem Qn`ika

Od czego by tu zacząć... Może tak: a nieprawda, Hut nie ma racji!!! OK, zbyt dziecinnie, więc spróbuję inaczej: pomimo całego szacunku i estymy, jakimi darzę opinie Huta, tym razem mam wrażenie, że rozmija się on z sednem sprawy...

Dość głupot, do rzeczy. Właściwie Hut ma rację w prawie każdym elemencie, jednak końcowa ocena jest już według mnie bardzo krzywdząca. Tak naprawdę **jedyną widoczną wadą tej gry jest brak pomysłu na poziomy**, pod tym względem produkcja Woo nie umywa się do Maxa Payne'a (pierwszego!). Jednak już w każdym innym aspekcie leje go po gołych pośladkach. Grafika (tu zupełnie nie zgadzam się z opinią Huta – oprawa kopie), dynamika, niesamowite możliwości ingerowania w elementy pomieszczeń (w tym naprawdę swobodne niszczenie filarów, które przestają być bezpieczną osłoną), wiele zabawnych arkadowych wstawek (m.in. podliczanie pod koniec etapów sumy strat, które spowodował Tequila) sprawiają, że do Strangleholda chce się wracać. Choć – to trzeba przyznać – w większych dawkach może odrobinę mdlić.

OCENA 8+

GRAMY | MINIRECENZJA

Okiem CormaCa

Zacząłem ostatnio zauważać pewną tendencję, że ludzie jeżdżą po prostych zręcznościówkach za to, że... są prostymi zręcznościowkami. Zestawia się je np. z BioShockiem i wytyka im płyciznę. Ja nie oczekuję od Lost Planet czy Strangleholda, że będą zadawać mi pytania o sens człowieczeństwa czy źródło moralności. **Oczekiwałem po Strangleholdzie, że będzie Maxem Paynem do sześcianu – i jest.** W dodatku bardziej intensywny i doprawiony pomysłami, które bawią raz za razem (ja akurat z trybu „snajperskiego" korzystałem często dla samej perwersyjnej radości oglądania animacji wroga trafionego w oko, usta czy... tam, gdzie zwykle kopnięcie niemal zabija – wiem, to chore), choć korzysta się z nich co chwila. Standoffy są świetne. W dodatku większość strzelanin w Strangleholdzie wygląda niczym scena z holu w „Matriksie". I pomieszczenia, gdy już zapadnie cisza, wyglądają podobnie (obłupane filary, odstrzelone kafelki – totalna rozwałka). Grywalność jest naprawdę ogromna, o ile nie przedawkujesz gry (niektóre sceny są nieco za długie).

Przyczepić się można natomiast do warstwy technicznej. Gra sprawia wrażenie... nextgenowej budżetówki. Można niby odpuścić narzekanie na AI, które zagubiło się gdzieś w realiach ubiegłego wieku. Oczywiście, to tylko strzelanka, więc przeciwnicy mają być mięsem armatnim. Weźmy jednak takiego F.E.A.R.-a – tam też chodziło o rozwałkę, a mimo to wrogowie nie byli – jak w Strangleholdzie – ruchomymi tarczami, które potrafią głupio się zablokować czy gęsiego włazić za róg, gdzie kryje się gracz i rośnie kupa zwłok. Oprawa graficzna jest niekonsekwentna – gdyby zdjąć te wszystkie „nextgenowe" bajery (shadery, rozświetlenia, rozmycia), gra wyglądałaby niespecjalnie. Tekstury niezwykle ostre kontrastują tu z mydlanymi. No i gdzie ten świetny nowy Havok 5? Niektóre obiekty zachowują się zupełnie nienaturalnie. Jeśli wykonasz ślizg po stole, leżący na nim arbuz eksploduje niczym napęczniały worek z czerwoną farbą (bo go lekko potrąciłeś), a waza z kwiatkiem wyleci pionowo w górę (choć trąciłeś ją z boku). No i te wymagania... Tym niemniej – polecam tę grę jako niezwykle grywalną i satysfakcjonującą.

OCENA 8

To grywalny, rozrywkowy i dający sporo frajdy tytuł, szczególnie jeśli dozuje się go w małych dawkach.

STRANGLEHOLD

zza zamkniętych drzwi, których sam Tequila sforsować nie może. Wszystkim oczywiście kierują skrypty zaprogramowane w dość prosty sposób – zabicie jednej fali przeciwników aktywuje następną; zniszczenie siedemnastu zestawów odczynników chemicznych otwiera przejście dalej. To na pewno jeden ze słabszych elementów gry – **poziomy skonstruowane są w wielu przypadkach bez pomysłu**; zadania, jakie musisz wykonać, to często powtarzanie w kółko tych samych czynności. To rozwiązania, które akceptowaliśmy w grach pięć-dziesięć lat temu, teraz szukamy w nich czegoś, co da nam pełniejsze wrażenie rzeczywistości i nieliniowości.

Momenty

Honor tytułu ratuje kilka scen prawdziwie a la Woo – jego filmy (szczególnie te stare) często zaskakiwały i bawiły, a tu również są takie momenty, kiedy np. do restauracji, w której walczysz z gangsterami, nie wiadomo skąd wpadają (przez ścianę, z lomotem i fruwającymi deskami)... motorówki z kolejną partią łotrów. Albo gdy ostrzeliwujesz się w muzeum w Chicago nie zważając na to, że każda kula dewastuje model dinozaura; albo sekwencja, w której musisz zabić kilkudziesięciu przeciwników dbając, by przynajmniej jeden z członków kapeli grającej w pomieszczeniu pozostał żywy. To momenty wymyślone naprawdę niegłupio i dla nich warto przymknąć oko na różne tandetności, których Stranglehold ma sporo. Czasem takie mocne momenty udaje się również uzyskać w sekwencjach, które nie zostały przez twórców zaplanowane. **Bo choć rozrywka jest powtarzalna, niedorobiona i co by nie mówić – prosta, to zdarza się jej być cholernie grywalną.**

Gliniarz-demolka

A to z kolei zasługa totalnej rozpierduchy, jaka ma miejsce na ekranie. Składa się na nią kilka elementów – **spowolnienia, możliwość interakcji z otoczeniem oraz stopień, w jakim można niszczyć obiekty znajdujące się w lokacji**. Bullet time aktywowany jest bardzo prosto – wystarczy skoczyć i wycelować broń w stronę przeciwnika, a czas zaczyna biec wolniej. Jest więc okazja, by trafić kilku wrogów w trakcie jednego lotu. Ten sam efekt ma miejsce wtedy, gdy Tequila wskoczy tylkiem na stół i zacznie się po nim ślizgać (dzieje się to automatycznie i to superpomysł. Inna sprawa, że czasem ruch jest niezgodny z prawami fizyki i anatomii). W tym momencie wystarczy znów nakierować celownik w stronę bandziorów i akcja przechodzi w bullet time.

Niektóre interakcje wymagają wciśnięcia dodatkowego przycisku i w ten sposób inspektor może np. zjechać lub wbiec po poręczy, zawisnąć na lampie itd. Przy każdych tego typu ruchach, jeśli tylko w polu widzenia pojawia się wróg, czas płynie wolniej i tym samym działa na korzyść Tequili. Dodatkowo **większość tego, co widać na ekranie, można zniszczyć** – począwszy od pękających w krwawej eksplozji arbuzów aż po betonowe słupy, które sypią się pod gradem kul. Szkoda, że atrakcyjność takich sekwencji zależy bardziej od kaprysów gry i szczęścia niż umiejętności gracza. Trzeba jednak przyznać, że od czasu do czasu takie sekwencje naprawdę zapierają dech w piersiach – koniecznie obejrzyj też gameplay, który znajdziecie na płycie DVD – pokazuje on właśnie te najlepsze momenty...

John Woo sprzedaje fanty

Azjatycki reżyser pojawia się w grze nie tylko firmując ją nazwiskiem. Jest również właścicielem lombardu, do którego można zajrzeć z poziomu menu głównego. Kupuje się u niego najróżniejsze fanty i bonusy – np. concept arty z gry, filmiki dokumentujące różne etapy jej produkcji, a także skiny do zabawy w trybie multi. To ostatnie to jednak wyrzucanie wirtualnych pieniędzy – w Sieci bardzo trudno znaleźć chętnych do sparingu graczy, a rozgrywkę (prosty deathmatch) psuje fakt, że nie do końca wiadomo, kiedy i czy zadziała bullet time.

Bomby dla n00bów

Te bardziej wyrafinowane metody eliminiowania przeciwników to nie tylko efekciarstwo, ale i ważny mechanizm rozgrywki. Za każde specjalne, widowiskowe „killerstwo" (liczą się wszystkie trafienia w bullet time'ie) inspektor dostaje punkty, które wypełniają wskaźnik Tequila Bomb (można je też nabić, zbierając rozrzucone po poziomach origami). Ma on kształt okręgu, na którego obwodzie umieszczone są cztery specjalne umiejętności – jeśli zbierze się odpowiednia liczba punktów, można z nich skorzystać.

Najłatwiej nazbierać na pierwszą z nich, leczenie; niewiele trudniej na drugą, czyli strzał precyzyjny; więcej wysiłku trzeba włożyć w zdobycie trzeciej o nazwie Barrage; ostatnia z nich to Spin Attack. Jak działają? Pierwsza dodaje trochę energii. Druga to coś w stylu trybu snajperskiego i pozwala z dużym zapasem czasu przymierzyć i strzelić w dowolną część ciała przeciwnika, co jest zwieńczone smakowitą (i krwawą...) animacją trafienia.

Barrage – trochę przesadzona – to przejście na kilkanaście sekund do trybu, w którym amunicja jest nieskończona, a punktów zdrowia nie ubywa. Spin Attack to już zupełny killer, jego aktywacja potrafi oczyścić całe pomieszczenie. Gra jest tak skonstruowana, że najczęściej korzysta się z pierwszej specjalnej zdolności inspektora oraz trzeciej – strzelanie precyzyjne wygląda imponująco, ale po co marnować czas na jednego przeciwnika, kiedy Barrage załatwia ich kilkunastu. Spin Attack zaś rzadko kiedy można użyć, a gdy już z niego korzystałem, miałem wrażenie, że używam jakiegoś cheatu. A jak wiadomo, tipsy są dla n00bów i laseczek z solarium, a więc w żadnym razie dla inspektora Tequili.

Wcale nie next-gen

Stranglehold trafia na półki sklepowe otoczony aurą gry nextgenowej (m.in. to tu pojawia się po raz pierwszy engine fizyczny Havok 5.0, a przynajmniej jego elementy), ale szczerze mówiąc, widzieliśmy w ostatnich miesiącach gry o wiele bardziej efektowne (choćby BioShock). Twarze przeciwników sztucznie się świecą, pozostałe części ich trójwymiarowych modeli wykonane są mało szczegółowo, **zaskakują też niektóre koślawe animacje czy nie najlepsze wykrywanie kolizji**. Średnio zrealizowana jest oprawa audio i to zarówno w kwestii dialogów, jak i efektów towarzyszących strzelaninom – pod tym względem Stranglehold rzeczywiście przypomina niskobudżetowy film akcji z Hong Kongu.

To tym bardziej zwraca uwagę, że **gra ma absurdalne wymagania sprzętowe, uruchamia się bardzo kapryśnie i jak się zdaje, wymaga... dwurdzeniowego procesora**. Trudno to uzasadnić i usprawiedliwić – ani oprawa nie powala, ani AI nie jest tu tak skomplikowane, by wymagało własnego rdzenia. Nawet wspomnianego Havoka nie za bardzo tu czuć – przeciwnikom zdarza się upaść w karykaturalny sposób, całkowicie niezgodny z jakimikolwiek zasadami znanymi z prawdziwego świata.

Problem w tym

Ta next-genowa aura Strangleholdowi szkodzi, bo po zapowiedziach i prezentacjach na targach E3 i GC nie tylko ja spodziewałem się po tej produkcji dużo więcej. Jeśli jednak o tych nadziejach zapomnimy, okazuje się, że to grywalny, rozrywkowy i dający sporo frajdy tytuł, szczególnie jeśli dozuje się go w małych dawkach. Proponuję przejść grę raz, otworzyć tym samym wszystkie poziomy, a potem trzymać ją na twardym dysku, by po bardziej stresującym dniu uruchomić jeden wybrany etap i „rozpirzyć" w drobny mak restaurację w centrum Hong Kongu czy posiadłość pana Wonga. To naprawdę bawi. Problem w tym, że nie bardziej niż – w swoim czasie – Max Payne. Z drugiej strony – czy to mało? |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ totalna rozpierducha!
- ⊕ udział autentycznych Johna Woo i Chow Yun-Fata
- ⊕ możliwość interakcji z większością elementów otoczenia
- ⊖ niedoróbki
- ⊖ oldskulowe skrypty
- ⊖ plastikowa grafika nextgenowa

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.3

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA
MULTIPLAYER: TAK

ELD | ORCZY WIATR OD WSCHODU

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC
DZIKIE HORDY

Znakomity dodatek oferujący więcej, niż ktokolwiek mógł się spodziewać.

Długo przyszło nam czekać na drugi dodatek do HoMM V. Od ukazania się Kuźni Przeznaczenia minął chyba rok.

Do dodatków z nazwą HoMM już chyba zawsze będę podchodził z rezerwą. Wszystko przez jakiś milion tych, które pojawiły się do HoMM III, a które nie wnosiły do gry absolutnie nic naprawdę nowego. Chociaż prawdę mówiąc, pierwszy dodatek do HoMM V również był słaby. Nowa rasa Krasnali była nieciekawa, a brak większych zmian również nie zachęcał do grania w pozycji klęczącej.

Bez podstawki

Tym większym zaskoczeniem są dla mnie Dzikie Hordy. **Dodatek, w którym otrzymałem dużo więcej, niż się spodziewałem.** Po pierwsze, jest samodzielny. Nie potrzebujemy Heroes of Might and Magic V, by w niego zagrać. Co – zważywszy na cenę – jest kuszące z punktu widzenia kogoś, kto jeszcze nie miał styczności z piątką „Hirołsów".

Orkowie kontratakują

Największą atrakcją miało być dodanie nowej rasy. Orkowie – w przeciwieństwie do krasnoludów z Kuźni Przeznaczenia, faktycznie wnoszą sporo do rozgrywki, chociaż rasa brutalnych barbarzyńców w wielu miejscach może się kojarzyć z jednostkami czy też umiejętnościami wojsk i bohaterów Inferno. Wszystkie jednostki orków mają unikalną dla nich umiejętność generowania Rage'a. Kiedy jednostka atakuje, otrzymuje dodatkowe punkty; gdy stoi lub zostają jej zadane obrażenia, wtedy są one (punkty) odejmowane. Aktualny poziom Furii jest pokazany na pasku przy ikonie jednostki na dole ekranu. Kiedy dojdzie do końca, jednostka wskakuje na najwyższy poziom i otrzymuje specjalne bonusy do walki. Mogą to być np. dodatkowe punkty życia,

kolejne zadawane obrażenia czy lepsza celność. Efekt ten działa do końca bitwy lub do czasu, gdy spadnie Rage. Jednostka może maksymalnie osiągnąć trzeci poziom Gniewu, czyli otrzymać trzy różne bonusy.

Od goblina do cyklopa

Stronghold, bo tak nazywa się miasto orków, zamieszkują jednostki dzikie i dumne. Trzon armii stanowią gobliny, centaury, szamanki, wojownicy, wywerny, cyklopi oraz pao-kai. Ale to nie koniec niespodzianek przygotowanych przez Nival Interactive. Dla WSZYSTKICH jednostek występujących w całej grze przygotowano alternatywne ulepszenia. W każdym budynku zamiast dwóch kreatur jak do tej pory możemy rekrutować TRZY! Daje to nam w sumie aż o połowę jednostek więcej niż w podstawce!

W dodatku by otrzymać dostęp do ulepszeń, nie trzeba dwukrotnie upgrade'ować budowli, wystarczy tylko raz – i mamy dostęp do dwóch różnych. Mało tego, w każdej chwili awansowana jednostka może się zmienić – kosztuje to 10% zasobów używanych na normalną konwersję.

Obniż poziom własnego patrona

Podobnie jest zresztą z bohaterami, których można roztrenować (odtrenować) w mieście w nowym budynku Memory Mentor. Co prawda, nie można zmienić ich podstawowych statystyk, czyli Offence, Defence, Spellpower i Knowledge, ale całą resztę jak najbardziej. Kolejną nowalijką jest możliwość sprzedawania artefaktów na Targu. Zresztą poświęcono im więcej uwagi, bo artefakty z tej samej grupy (np. runiczne lub demoniczne) dają graczowi dodatkowe bonusy.

Zapisz to!

Wreszcie **ostatnią rzeczą, za którą pragnę pochwalić twórców, jest opcja zapisywania rozegranych bitew**. Save okazuje się przydatny, gdy chcemy uwiecznić jakiś nasz epicki bój (trzeba było widzieć moje 3-4 tysiące łuczników w podstawce...). Warto też napomknąć o kolejnej zmianie w Tribes of the East. Nival zdecydował się na bardzo rozsądne posunięcie i umiejętności Nekromanty zostały osłabione. Grając nieumarłymi dostajemy co tydzień punkty nazwane „Dark Energy". Za te punkty możemy wskrzeszać poległych i wcielać ich do naszej armii. Inaczej mówiąc skończyły się bezpowrotnie czasy, gdy po każdym boju szeregi Nekromanty zasilało kilkuset łuczników, bo kiedy skończą się nam punkty, wskrzeszać nie można. Poziom Dark Energy zależy od liczby bohaterów, ich poziomu doświadczenia oraz od rozwoju miasta.

Solidne uda i namioty

Zaskakujące jak na dodatek jest to, że twórcy zdecydowali się na pewne zmiany graficzne. Wygląd niektórych ikon czy efekty rzucania czarów są nowe. W podstawce nie podobało mi się na przykład, gdy do akcji wkraczali druidzi. Tymczasem w Dzikich Hordach jednostka ta ma zupełnie nową animację. A to nie jest wyjątek, bo przecież każda z nich ma jeszcze dodatkowe ulepszenie, czyli nowy wygląd. Miasto Stronghold wygląda bardzo dobrze. Orkowie mieszkają tak jak na barbarzyński lud przystało, czyli w prymitywnych namiotach i chatkach. Wszystkie jednostki wyglądają groźnie i dziko, nawet szamanki to kobiety o potężnych gabarytach. Budzą respekt.

Nival rządzi

Jak tu nie kochać Rosjan z Nival Interactive? Wprawdzie mocno mnie rozczarowali Kuźnią Przeznaczenia, ale w Tribes of the East włożyli dużo wysiłku i efekty są imponujące. **Śmiem nawet twierdzić, że jest to najlepszy dodatek, jaki powstał do jakiejkolwiek części „Hirołsów".** Przynajmniej moim zdaniem. A już na pewno oferuje najwięcej nowalijek. |CDA|

Okiem Qn`ika

To już ostatni dodatek do piątych Heroes – tak przynajmniej zapowiadają twórcy, którzy teraz pewnie już siedzą i pracują nad HoMM VI. Malkontenci pewnie mogliby powiedzieć, że pożegnanie z tytułem mogłoby być bardziej huczne, w końcu to „tylko jedna dodana rasa" (przy okazji: nie zgadzam się z eldem w ocenie dodatków do HoMM III – wcale nie były ubogie...). W praktyce jednak ten samodzielny add-on w tak znaczący sposób modyfikuje zabawę, że grę trzeba poznawać właściwie na nowo. Co ważne – Dzikie Hordy (tak brzmi polski tytuł) oferują wszystkie zmiany wprowadzone w Kuźni Przeznaczenia i dodają jednocześnie sporo nowego.

Obawiam się jedynie o zbalansowanie ras. O ile wszystkie poprzednie były mniej więcej wyrównane, Orkowie wydają się nieco mocniejsi, zwłaszcza na początku. Po przeciwnikach strzegących złóż i artefaktów przechodzi się jak przez zboże. Ma to spore znaczenie w multiplayerze, ale z ostatecznią opinią lepiej się wstrzymać – może po kilku wielogodzinnych sesjach okaże się, że jednak wszystko jest OK.

OCENA 8

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- nowa rasa i miasto Stronghold
- upgrade'y dla WSZYSTKICH jednostek
- nowe talenty, czary, mapy
- zapis bitew
- samodzielny dodatek
- roztrenowanie jednostek i bohaterów

- takich większych – nie ma...

Zasady SgS:

PRZETRWAĆ

Nie pozwól rządzić OBCYM!

WWW.SHADOWGROUNDSSURVIVOR.COM

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

TWÓRCY HITMANA PRZEDSTAWIAJĄ:

KANE & LYNCH
DEAD MEN

W SKLEPACH JUŻ W GRUDNIU

WWW.KANEANDLYNCH.COM

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. and Eidos plc. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.

NAJBRUTALNIEJSZA PARA W HISTORII GIER

18+

www.pegi.info

- PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.COMPANYOFHEREOSGAME.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: TAK

GEM | KILL THOSE F**KING WANKERS!

Końcówka 2007 zapisze się w historii gier komputerowych jako jeden z lepszych okresów dla PC. Naturalnie najbardziej zacięty bój o zasoby stoczy Wielka Trójka FPS-ów: Call of Duty 4, Crysis, Unreal Tournament III. Nie mniej emocjonujące może się jednak okazać starcie znakomitych RTS-ów – Supreme Commandera, World in Conflict i... Company of Heroes: Opposing Fronts. Załóżcie hełmy – zaczyna się ostre strzelanie!

COMPANY of HEROES

OPPOSING FRONTS

W czasie gdy nasi kandydaci do tytułów RTS-a Roku wymieniają pierwsze zaczepki – z moździerzy – przypomnijmy, czym w istocie jest Opposing Fronts, a jeszcze lepiej – czym jest Company of Heroes. Mówiąc najprościej i najszybciej, Company of Heroes, zwana także Kompanią Braci, to stworzona przez kanadyjskie studio Relic Entertainment wojenna strategia w czasie rzeczywistym. Wydana w ubiegłym roku po dziś dzień pozostaje niepobita pod względem odwzorowania pola walki w skali taktycznej. Także dzięki unikatowemu (zapożyczonemu z wcześniejszej gry z Relic – Warhammera 40,000: Dawn of War) systemowi zasobów, który sprawia, że znów na pierwszy plan wysunęły się śmiałe działania taktyczne, błyskawiczne rajdy na tyły wroga i precyzyjne uderzenia w kluczowe umocnienia przeciwnika. Ponadto wojna widziana oczami Kompanii Braci nigdy nie była taka sama – różne doktryny umożliwiały przyjęcie różnych rozwiązań!

Massive Relic Ent

Bez dwu zdań: Company of Heroes była bezkonkurencyjna. Jednak od jej premiery upłynął już rok i dziś sytuacja nie jest tak jednoznaczna. W tym czasie pojawili się nowi kandydaci do stopnia głównodowodzącego frontem strategii w czasie rzeczywistym. Mowa o wydanym przed kilkoma miesiącami Supreme Commanderze i recenzowanym w poprzednim CDA World in Conflict. I prawdopodobnie, dysponując nowszą technologią, odnieśliby łatwe zwycięstwo, gdyby nie ukryta Wunderwaffe Kompanii Braci – jej samodzielne rozszerzenie opatrzone kryptonimem Opposing Fronts lub jak chce jego polski wydawca – Na linii frontu.

Lepsze nowe stare

Kompania Braci: Na linii frontu naturalnie stanowi jedynie rozwinięcie wcześniejszych idei i sprawdzonych już rozwiązań. Podobnie jak w Company of Heroes więc szanse na zwycięstwo rosną wraz z powiększaniem kontrolowanego terytorium i wydłużaniem linii zaopatrzeniowych. Naturalnie wciąż też w cenie jest zdolność koordynowania działań różnych formacji – od piechoty po czołgi – ze wsparciem lotniczym i artyleryjskim. Słowem: **to wciąż ta sama, znana już zabawa w wirtualną wojnę, ale... lepsza pod każdym niemal względem**.

Weźmy choćby najważniejszy z nielicznych mankamentów poprzedniczki. Jak pamiętają weterani D-Day, Company of Heroes oferowała jedynie dwie strony konfliktu – US Army oraz Wehrmacht, przy czym kampania single player koncentrowała się na zmaganiach tytułowej kompanii braci z 82. Powietrzno-desantowej. Dwie grywalne armie już wtedy budziły zastrzeżenia, zwłaszcza w zestawieniu z Dawn of War, w którym było ich wówczas bodaj siedem. Wszystko jednak dlatego – jak informował nasz wywiad – że była ona jedynie swoistym poligonem doświadczalnym dla twórców z Relic, którzy, zupełnie tak jak w przypadku Dawn of War, poszerzaniem spektrum doznań wojennej rzeczywistości zająć się mieli w późniejszym terminie.

To wciąż ta sama, znana już zabawa w wirtualną wojnę, ale... lepsza pod każdym niemal względem.

Tommies i Jerries (*)

I tak się stało: Company of Heroes: **Opposing Fronts proponuje spojrzenie z perspektywy dwóch kolejnych uczestników drugiej wojny światowej**. Nie są to jednak, jak chcieliśmy w recenzji pierwowzoru, Kanadyjczycy, lecz... Kanadyjczycy i Brytyjczycy z 2 Armii oraz stający po drugiej stronie frontu... Niemcy z Waffen-SS. Różnicę pomiędzy tymi ostatnimi a znanymi już siłami Wehrmachtu z trybu multiplayer Company of Heroes stanowi to, że tym razem obie wrogie sobie siły mają okazję sprawdzić się w ramach poświęconych im historycznych kampanii single player!

I tak Tommies z 2 Armii zajmą się wyzwalaniem francuskiego Caen (kampania Liberation of Caen). Z drugiej zaś strony, ale niezupełnie symetrycznie Jerries z Kampfgruppe Lehr niemieckiej Panzer Elite staną na drodze największej alianckiej operacji powietrzno-desantowej w historii znanej jako Operation Market Garden. Warto dodać, że na ekranie single player Opposing Fronts wymienione są nie dwie, lecz trzy kampanie – trzecia jednak, jak łatwo się domyślić, to stary dobry D-Day poprzedniczki ujęty tu w ramach ujednolicania interfejsu.

Barażem spalona ziemia

Naturalnie, jak na dzieło Relic przystało, armie w Opposing Fronts stanowią zupełnie nową jakość. Ta bardziej przystępna – niemiecka Panzer Elite – to mobilna pięść pancerna, która prócz czołgów dysponuje także potężną samobieżną artylerią, również przeciwpancerną. Jednocześnie jej Kanonenfutter, czyli piechota wszystkich specjalizacji, zdolna jest m.in. naprawić uszkodzone pojazdy przeciwnika, jak również – uwaga! – zmienić dowolny stojący budynek w szpital polowy. Niemcy mają się czym pochwalić także w kwestii doktryn – prócz możliwości wezwania Fallschirmjaeger (doktryna Luftwaffe) dysponują np. taktyką spalonej ziemi, z niszczeniem punktów strategicznych włącznie!

Nieco inaczej wyglądą strategia Brytyjczyków. Z jednej strony Tommies są bardziej nawet mobilni niż Jerries – ich „budynki" to w istocie jedynie zaparkowane ciężarówki, które można dowolnie przestawić, a brytyjskie szybowce z komandosami (a nawet ciężkim sprzętem!) lądować mogą daleko za linią frontu. Z drugiej strony jednak zmuszeni są okopywać się i umacniać, powoli przygotowując grunt pod „creeping barrage" artyleryjski. Warto też dodać, że nie dysponują możliwością awansowania jednostek i „wzmacniają" je przy użyciu zapożyczonych z Dawn of War dowódców – poruczników i kapitana.

Destrukcyjny deszcz

Kompania Braci w dniu premiery wzbudziła szczery zachwyt nie tylko aktywnych graczy, ale także biernych obserwatorów. I rzeczywiście – przez długi czas nie było RTS-a, który mógłby się z nią mierzyć pod względem oprawy audiowizualnej. Potem jednak pojawił się Supreme Commander i jego kosmiczna wręcz skala rozgrywki. A niespełna miesiąc temu kolejny z wielkich – World in Conflict i jego współczesna niemal wojna miejska. Mimo to Opposing Fronts wcale nie ma się czego wstydzić. Rozgrywany w znacznie mniejszej skali nie pozwala wprawdzie „wycofać" kamery tak daleko jak uprzednio wymienione i wydane, ale rekompensuje to **niezrównanymi animacjami i poziomem uszczegółowienia scenerii**.

Ponadto nawet World in Conflict nie osiągnął takiego mistrzostwa, jeśli chodzi o wiarygodną destrukcję otoczenia. A przecież to wciąż nie wszystko... Na linii frontu oferuje dodatkowo pełny cykl dobowy (misja potrafi się zacząć w dzień i skończyć w nocy) i... stany pogodowe (jak na razie znakomity deszcz, ale wywiad donosi o próbach z zamieciami śnieżnymi i burzami piaskowymi, co zdradza poniekąd plany Relica). Nieodmiennie znakomite są także odgłosy – zwłaszcza dialogi i komentarze (*Kill those f**king wankers!*).

Dzieło relicko-epickie

Koniec końców, jeśli coś nam się w Opposing Fronts nie spodobało, to **ponownie, jak kiedyś, mocne uskryptowienie misji** (jest taka w kampanii niemieckiej, którą można wygrać wyprzedzając skrypt obronny). A jeśli czegoś nam w niej zabrakło, to jakiejś nowej jednostki w pierwotnych armiach – w US Army i Wehrmachcie.

Nie mamy zatem żadnych wątpliwości – Opposing Fronts bardzo nieznacznie, jeśli w ogóle, ustępuje Supreme Commanderowi i World in Conflict, a pod wieloma względami bije je na głowę. Dlatego jeśli zupełnym przypadkiem ustawiacie się po stronie tych wymienionych, uważajcie na „creeping barrage" Królewskiej Artylerii, która właśnie wstrzeliła się w swój cel! |CDA|

(*) Tak mówili na siebie (Tommies) i Niemców (Jerries) brytyjscy żołnierze.

- PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99, 90 ZŁ
- WWW.CULTOFRAPTURE.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: NIE

CORMAC | USTRZEL GENOFAGA

BIOSHOCK PL

Polska edycja BioShocka trafiła do sklepów z miesięcznym poślizgiem względem premiery światowej. Na szczęście trudno się do polonizacji przyczepić. Ba, Cenega poprawiła nawet irytujący babol z wersji oryginalnej.

Na początku jednak muszę napisać coś o cholernej internetowej aktywacji BioShocka. Otóż udało mi się jej dokonać dopiero za trzecim razem. Przy dwóch pierwszych podejściach dostawałem info, że procedura się powiodła i gra została odblokowana, jednak przy próbie uruchomienia jej znowu wyskakiwała prośba o aktywację. Przypuszczam jednak, że na serwerze 2K odnotowane zostały wszystkie trzy próby i tym samym dwie aktywacje straciłem przez jakiegoś buga... (*)

O jakim poprawionym błędzie wspominałem w leadzie? Otóż oryginał angielski miał skopane napisy, których synchronizacja nijak się miała do słyszanych kwestii. Aż trudno uwierzyć, że można w takiej grze spartolić tak przyziemny element. Powiedzmy sobie szczerze – Cenega MUSIAŁA to poprawić, bo przecież zarzuty o spapranie synchronizacji napisów spadłyby właśnie na nią (kto by się domyślił, że zawinili twórcy?).

W pudełku polskiej edycji znajdujemy prócz instrukcji i DVD z grą dodatkową płytkę, na którą trafiła łatka polonizująca (chcesz grać po angielsku? Nie ma problemu) oraz sporo dodatków – soundtrack do gry w formacie MP3 (świetny!), tapety, ikonki, wywiady z twórcami w postaci nagrań audio (po angielsku).

Sama gra spolszczona została kinowo i tłumaczenie jest naprawdę dobre. Jasne, można kręcić nosem na to, jak przełożono niektóre nazwy własne, ale uważam, że tłumacz w większości przypadków popisał się wyobraźnią – automat U-Invent np. nazwany został Wy-Twórca, a splicery stały się genofagami. Warto zaznaczyć, że Cenega nie bała się wulgaryzmów i jeśli w oryginale trafiło się jakieś soczyste słówko (co akurat nie jest częste), to i w wersji polskiej jest odpowiednio plugawe. Ogólnie dobra robota. |CDA|

(*) 2K Games rozwiązało już częściowo problem aktywacji udostępniając BioShock Revoke Tool, który potrafi „odzyskać" z serwera aktywację.

OCENA 9

PODSUMOWANIE
- ⊕ bardzo dobre tłumaczenie...
- ⊕ ...z którego nie trzeba korzystać
- ⊕ płytka z dodatkami
- ⊕ poprawiony bug synchronizacji napisów
- ⊖ opóźnienie względem premiery światowej

OCENA GRY: 9

RECENZJE POLSKICH WERSJI GIER

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 79 ZŁ
- WWW.TMNTGAME.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
- MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZIOMALSKOŚĆ NIEKONTROLOWANA

TMNT WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA PL

Rodzime wydanie TMNT to przyzwoita, rzemieślnicza robota. To oczywiście zaleta, nie wada, problem w tym, że niewiele więcej można o tej edycji powiedzieć.

Jest po prostu poprawnie. **Poprawne tłumaczenie, poprawny dubbing, poprawne wydanie** oraz... nieco mniej poprawna cena.

TMNT może się poszczycić polonizacją pełną. Aktorzy wcielający się w głównych bohaterów spisali się nie najgorzej. Dość przekonująco odegrali role tak nietypowych postaci, pozwalając nam wczuć się w luźny i dość niepoważny klimat gry. Nawet skrajna, przejawiająca się w co drugim zdaniu ziomalskość, której nie znoszę, w przypadku tej właśnie produkcji nie przeszkadzała mi zbytnio. Oczywiście zwroty w rodzaju *„sorki", „zarąbiste", „ziom, ten kostium był na wypasie"* czy *„to było absolutnie wyczesane"* w tak sporym natężeniu jak tutaj mogą co wrażliwszych na słowo mówione przyprawić o ból zębów, ale zaręczam, że literacka polszczyzna byłaby w tej grze zupełnie nie na miejscu.

Irytuje natomiast co innego, mianowicie powtarzanie raz za razem zupełnie idiotycznych odzywek w stylu *„suuuper"* czy *„niesamowicie!"*, ale to już nie wina polonizatorów. Odpowiedzialni za taki stan rzeczy są raczej twórcy, którzy kazali naszym bohaterom powtarzać te głupoty do znudzenia, czasem w pięciosekundowych odstępach.

Samo wydanie, podobnie jak polonizacja, wypadło przyzwoicie, ale nie powala. W klasycznym boksie znalazło się miejsce jedynie dla niewielkich rozmiarów instrukcji. Gorzej natomiast z ceną. Za grę, którą da się zaliczyć w 5 godzin, 80 złotych to stanowczo za dużo. |CDA|

OCENA 8

PODSUMOWANIE
- ⊕ dobry dubbing
- ⊕ żadnych poważnych wpadek
- ⊖ dla niektórych nachalna ziomalskość
- ⊖ cena

OCENA GRY: 7

SERCE DOROSŁEGO CZŁOWIEKA WAŻY NIESPEŁNA PÓŁ KILOGRAMA. WYKONUJE ŚREDNIO 72 UDERZENIA NA MINUTĘ. W CZASIE CAŁEGO ŻYCIA UDERZA OKOŁO 2,5 MILIARDA RAZY.

CHYBA, ŻE KTOŚ UMIERA PRZEDWCZEŚNIE...

Przerwij serię brutalnych morderstw, które wstrząsnęły Nowym Jorkiem. Znajdź sprawcę zanim zginą kolejne ofiary.

ART OF MURDER
SZTUKA ZBRODNI

Dzieło twórców REAH, SENTINEL i SCHIZM

Polska wersja kinowa

City Interactive

49,99 zł

W SPRZEDAŻY OD 1 GRUDNIA!

www.artofmurdergame.com

© 2007 City Interactive S.A. Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

PRODUCENT: LIMBIC
DYSTRYBUTOR: NOBILIS
WWW.TVGIANT-THEGAME.COM
WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB, SM - BD
GATUNEK: TYCOON
MULTIPLAYER: NIE

(C)ONAN | TELEWIZJA OGŁUPIA

TV GIANT

Politycy. Szatani. Układ. Ech, tęsknię za czasami, gdy telewizor był bardziej bombą zapalającą niż narzędziem do ogłupiania. Kochany radziecki Rubin zawsze wiedział lepiej, co powinniśmy oglądać, i kiedy trzasnąć czy puścić dymek z obudowy.

Może więc stworzyć własną telewizję? A proszę bardzo, teoretycznie wystarczy zainstalować TV Giant (prosto z niemieckiego studia Limbic) – symulację stacji telewizyjnej. Zaraz jednak po tej czynności należy roztopić starą kolekcję żołnierzyków, **zalać uszy i oczy gorącym ołowiem... i już można się bawić na całego!** Zgadza się, kochani, przed wami kolejny gniot. Wita państwa Tomasz (c)Onan – „Kaszankowości".

TVN?

Przyznam szczerze, że początkowy ekran ładowania mile mnie zaskoczył – wygląd trochę simsowaty. Na szczęście twórcy zadbali o moje masochistyczne zapędy i zaraz po rozpoczęciu rozgrywki wszystko zaczęło wyglądać jak dobra, zdrowa kaszana. Płaskość, sterylność i minimalizm to chyba ulubione cechy Niemców – szkoda, że przenieśli je do gry, w której zapewne wielu widziało następcę kultowego Mad TV. **TV Giant niestety nie spełnia żadnych wymagań stawianych przez współczesnego gracza.** Niby jest trójwymiarowa grafika, ale wśród najnowszych produkcji to jak Rysiek Kalisz między opalonymi nastolatkami. Zgoda, strona wizualna to nie wszystko, ale gra nie powinna chyba powodować (postaci i animacje są żenująco tragiczne) silnego odruchu wymiotnego?

TVP?

Dla dopełnienia tego niemieckiego żartu stworzono specjalną muzykę. W moich uszach jednak mile już bulgotał ołów, więc nie usłyszałem dźwięków, które dotarły do młoteczków i kowadełek współlokatorów – teraz czeka na mnie spory rachunek za ich wizyty u laryngologa, zaś z akt policyjnych jasno wynika, że zaraz przed utratą słuchu popadli w szaleństwo myśląc, iż do pomieszczenia wpadł jakiś niemiecki zespół funkowy.

Polsat?

Ja natomiast rozkoszowałem się w tym czasie mechaniką gry. **Brak pomysłowości to chyba kolejna cecha chłopców z Limbic.** Wszystko, co zobaczymy w TG, już było w Mad TV – tutaj nawet ucięto i uproszczono niektóre elementy (jak chociażby zarządzanie reklamami – można je wstawić tylko jako przerywniki podczas seansu – gdzie spoty między programami?). Co więc możemy? Tworzyć ramówkę (poprzeciągać parę elementów z jednego miejsca w drugie), odwiedzić różne instytucje (bank, archiwum filmów, biuro itd.), zwolnić paru pracowników, ponownie ich zatrudnić, obserwować mapę miasta, pomęczyć się z topornym systemem „point and click" w budynkach i wyprodukować własny program.

Ta ostatnia część powinna być najciekawsza, ale *(uwaga! Zdradzam tajemnicę!)* oczywiście nie jest. Może to z tego powodu, że społeczeństwo w żaden sposób nie jest scharakteryzowane (przydałyby się jakieś targety dla naszych tworów), więc do samego końca nie wiemy, co się widzom spodoba i jaka będzie oglądalność.

A ja lubię TV Trwam!

Wszystko jest więc kwestią przypadku – a nuż trafimy w gusta wirtualnych widzów? Jednak to zupełnie bez znaczenia, bo **grę można równie dobrze skończyć, nie robiąc nic prócz ustawiania ciągle takiej samej ramówki** (nawet z niewielką liczbą reklam).

Czemu? Zupełnie brak tutaj fabuły i zadań, a co za tym idzie – motywacji do dalszej zabawy. Zbieramy kasę, coś klikamy i po chwili uświadamiamy sobie, że nas grubo oszukano. Nie da się tutaj odczuć klimatu współzawodnictwa, a program musi chyba być pusty, by pieniądze nie napływały na nasze konto. Zdenerwował mnie też w grze brak rzeczywistych seriali, filmów, programów czy prezenterów – o ileż ciekawiej byłoby mieć w ekipie Jerry'ego Springera niż jakiegoś Terry'ego Costam. Siedziałem więc przed ekranem i zastanawiałem się, co w TG jest dobrego. I znalazłem... dzięki niej można się zainteresować terminem „tragedia" i łyknąć co nieco wiedzy, klikając kolejne odnośniki na Wikipedii. |CDA|

OCENA 2

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 4
AUDIO 2

PODSUMOWANIE
- szybko się usuwa z dysku
- komputer zezwala na jej zainstalowanie

TV Giant wśród najnowszych produkcji to jak Rysiek Kalisz między opalonymi nastolatkami.

you can
Canon

Wyraź swoją kreatywność za pomocą urządzeń wielofunkcyjnych Canon PIXMA. Stwórz swój własny świat dzięki niesamowitym możliwościom, takim jak inteligentne kopiowanie, błyskawiczne skanowanie i doskonały, kolorowy druk w technologii FINE. Funkcja Quick Start oraz pokrętło Easy-Scroll pomogą ci natychmiast rozpocząć pracę. Więcej inspiracji znajdziesz na **www.canon-europe.com/pixma/pl**

PIXMA

Mój rytm

- PRODUCENT: CYANIDE
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.LOKI-GAME.PL

EUGENIUSZ SIEKIERA | MIESZANE UCZUCIA

W zestawie: gra na płycie DVD, bonusowy dysk ze ścieżką dźwiękową i zbiorem artów, powieść i opowiadanie Jakuba Ćwieka, bestiariusz, karty rozwoju postaci, instrukcja oraz poradnik.

LOKI

EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Edycja kolekcjonerska Loki wzbudza mieszane uczucia. Z jednej strony, za niezbyt wygórowaną cenę otrzymujemy mnóstwo dodatków, jednak wystarczy rzut oka, by stwierdzić, że ilość nie przechodzi w tym przypadku w jakość.

Nim wyjaśnię, do czego piję, skupmy się najpierw na suchych faktach. W zestawie, oprócz dysku z grą, znalazła się ścieżka dźwiękowa w formacie CD-Audio i MP3 oraz FanKit zawierający arty, tapety i szkice koncepcyjne. Tyle, jeśli idzie o płytki. W dodatkach papierowych mamy co następuje: powieść Jakuba Ćwieka pt. „Kłamca", krótkie opowiadanko tegoż samego autora, karty rozwoju postaci w formie dużych plakatów, a także wydrukowane na papierze kredowym instrukcję, poradnik i bestiariusz. Robi wrażenie, prawda? Szczególnie gdy uwzględnimy koszta, jakie stoją przecież na poziomie cen większości premierowych tytułów w wersji podstawowej.

Z reguły za wydania wzbogacone trzeba zapłacić grubo ponad 100 złotych, co za tym **idzie – Loki jest jedną z najtańszych edycji kolekcjonerskich, jakie kiedykolwiek pojawiły się na naszym rynku**.

To się chwali, jednak jak już mówiłem, brzmi to wszystko zbyt pięknie, by mogło być prawdziwe. Po pierwsze, wszystkie elementy (z wyjątkiem książki, rzecz jasna) wrzucono do pudełka o standardowych rozmiarach. Jeszcze trochę i trzeba by wszystko upychać nogą. Ponadto bestiariusz, opowiadanie i poradnik znalazły się w jednej książeczce nazwanej szumnie „Wielką Księgą Wiedzy". Zaręczam, że coś, co ma raptem 60 stron, trudno nazwać „księgą" (nasz Tipsomaniak to już chyba „tomiszcze"). Z instrukcją jest podobnie, 32 stroniczki wydają się niezbyt imponującą liczbą biorąc pod uwagę to, że mamy tu do czynienia z najbardziej rozbudowaną grą tego typu w historii.

Jeśli więc nie jesteś typem kolekcjonera, możesz spokojnie obejść się bez tego wydania. Gra w wersji podstawowej kosztuje 30 zł mniej. Sam musisz osądzić, czy wymienione dodatki są tyle warte. |CDA|

- PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 159,90 ZŁ
- WWW.WORLDINCONFLICT.COM

GEM | DOŚĆ JUŻ TEGO DOBREGO

W zestawie: drewniana skrzynka, koszulka z logo gry, czapeczka z logo gry, plakat rekrutacyjny, flaga USA lub ZSRR, zestaw słuchawkowy Trust, dodatkowa płyta z materiałami z produkcji, „flagowe" pudełko gry, standardowa wersja World in Conflict.

WORLD IN CONFLICT

– EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Wersja kolekcjonerska World in Conflict przywodzi na myśl grzybki w barszczu – i to na dobre dwa miesiące przed Wigilią! No bo, powiedzcie sami, czy powinno tak być, że najmocniejszy, zdaje się, kandydat do tytułu RTS-a Roku dosłownie ginie w bogactwie dodatkowych dóbr?

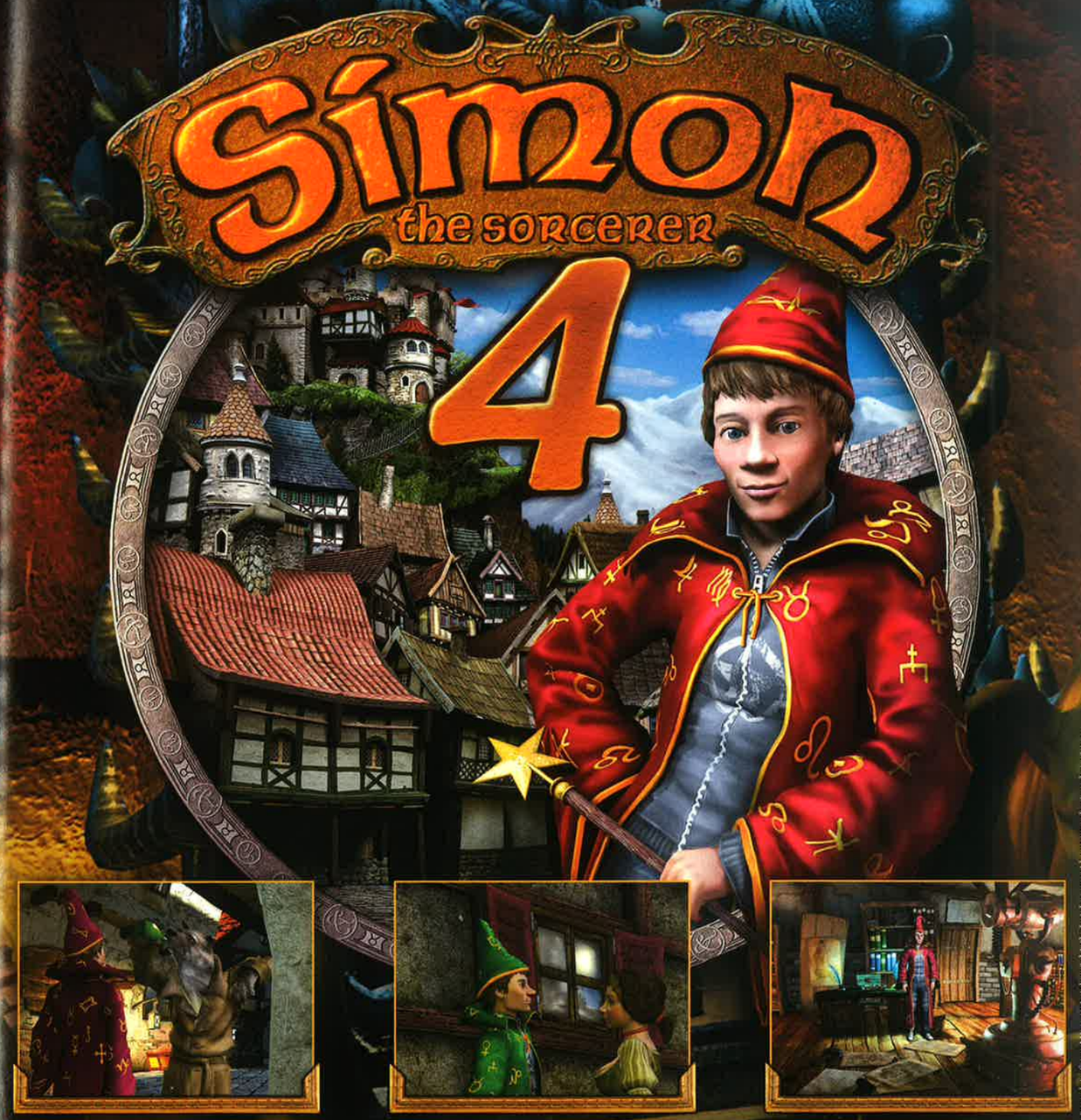
World in Conflict – Edycja kolekcjonerska to jednak produkt równie niezwykły jak gra, która stanowi jego podstawę. Sprzedawany jest (a może już raczej – był) w dwóch wersjach – amerykańskiej i radzieckiej. Niezależnie od tego jednak, do którego z zimnowojennych mocarstw się odnosi, jest zaskakująco bogaty i... świeży. Weźmy choćby pudełko – prawdziwą drewnianą skrzynkę wzorowaną na tych, w których zrzucane jest zaopatrzenie dla walczących. To jednak dopiero początek atrakcji. Usunięcie (czy ściślej: wysunięcie) pokrywy ujawnia ściśnięte i stłoczone z braku miejsca kolekcjonerskie gadżety, które z całą pewnością pomogą graczom wejść w rozdarty wojną świat gry.

Tu zatrzymajmy się na chwilę i zastanówmy się – czego potrzebuje wirtualny żołnierz, prócz broni-gry, by poczuć się prawdziwym żołnierzem? Na pewno munduru – w tym przypadku wojskowego T-shirta z logo „akademii" World in Conflict plus czarną czapeczkę z logo samej gry. Do tego dochodzi pełny zestaw rekrutacyjny – odpowiedni dla mocarstwa plakat werbunkowy oraz, uwaga, flaga USA lub CCCP. To nie koniec – z racji tego, że współczesna wojna opiera się na komunikacji, w zestawie znalazł się także zestaw słuchawkowy firmy (in God we) Trust ze zintegrowanym mikrofonem. Nic dziwnego, że w tym zestawieniu stosunkowo najmniej atrakcyjnie wygląda... sama gra, czyli przepakowana we flagowe opakowanie i uzupełniona o płytę z materiałami z produkcji standardowa wersja polska World in Conflict.

Nie ma wątpliwości, że wersja kolekcjonerska World in Conflict naprawdę może się podobać. Opinię tę potwierdzają zresztą także... Amerykanie, którzy na wieść o tym, jakie dobra znalazły się w wersji polskiej, wywołali na oficjalnym forum gry małą, wcale nie zimną, wojnę pod hasłem „my też chcemy". Żeby tylko spolszczenie samej gry dorównywało jakością gadżetom... A tak niestety nie jest, ale o tym więcej za miesiąc. |CDA|

SIMON POWRACA!

Simon the sorcerer 4



Podczas nieobecności Simona, w baśniowej krainie wydarzyło się coś dziwnego. Obce osoby traktują go jak znajomego, a najlepsi przyjaciele nie chcą z nim nawet rozmawiać! Wygląda na to jakby w ogóle nie ruszał się z miejsca, a w dodatku nieźle narozrabiał! Czyżby było dwóch Simonów?

- Powrót do korzeni serii: wspaniały klimat, baśniowa grafika i doskonały humor
- Klasyczna forma rozgrywki: prerenderowane tła i interfejs typu point&click
- Zróżnicowane i wciągające zagadki z trójstopniowym systemem podpowiedzi

RTL PLAYTAINMENT

POLSKA WERSJA KINOWA

City Interactive

W SPRZEDAŻY W LISTOPADZIE

49,99 zł

www.city-interactive.com

© 2007 City Interactive S.A. Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

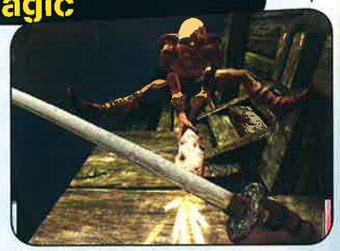
SUPER$ELLER

Reedycje

CD Projekt wystartował z Top-Sellerem, Cenega na razie milczy – ale jestem pewien, że w niedługim czasie też pewnie mocno odpowie. I dobrze!

Seria TS, reklamowana hasłem „nie płać za zbędne bajery", jest wydana całkiem estetycznie. Ładne, jasne pudełka, drukowane instrukcje – wszystko, co jest wymagane od standardowej edycji. Jednak dziesięć złotych droższy Super$eller daje sporo więcej... Ale dzięki temu macie wybór. I o to chodzi.

Dark Messiah of Might & Magic



- **Gatunek**: first-person slasher
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: TopSeller
- **Cena**: 39,90 zł
- **Ocena w CDA**: 8
- **Średnia ocen w Sieci**: 74%

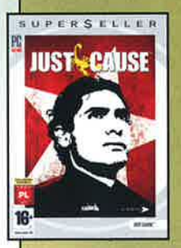
Jak dla mnie – jedna z największych niespodzianek w reedycjach z ostatnich miesięcy. Supergrywalny tytuł, który w Polsce miał premierę w styczniu (na mniej dzikim Zachodzie w ubiegłym roku), już teraz jest dostępny w cenie jednej dużej (no, naprawdę dużej) pizzy. Chylę czoło przed tymi, którzy do tej pory gry nie kupili, bo zrobili świetny interes. Reszta... No cóż, zdążyli już sobie pograć wcześniej.

Dark Messiah to doskonały slasher z widokiem FPP. Walka na miecze, korzystanie z czarów, używanie elementów otoczenia do ataku, parowanie ciosów, skradanie się – wszystko to sprawiło, że nie oderwałem się od DMoMM przez wiele godzin, aż nie ukończyłem gry. Jeśli tylko masz w miarę dobrego kompa i lubisz rzezać orków, kupuj koniecznie. Jedyne, czego trochę szkoda, to bogate dodatki z edycji premierowej. Cóż – jeśli chcesz mieć mapę do multi (świetny!) i film z tworzenia gry, musisz wydać więcej... *[Q]*

Just Cause

- **Gatunek**: akcja
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: Super$eller
- **Cena**: 49,90 zł
- **Ocena w CDA**: 8+
- **Średnia ocen w Sieci**: 73%

O Rico Rodriguezie pewnie już nie pamiętasz – podobnie zresztą jak i o całym Just Cause. Nic dziwnego – ten bardzo dobry tytuł – nie wiedzieć czemu – przeszedł trochę bez echa. Bardzo dobrze, że Cenega postanowiła go przypomnieć graczom właśnie w ten sposób – wydając grę ponownie w niższej cenie. Jeśli go nie pamiętasz (recenzja w CDA: 11/06), krótko: **to klon GTA dziejący się na tropikalnej wyspie San Espirito.** Niesamowita dynamika, mnóstwo strzelanin, wspaniała oprawa graficzna, która sprawia, że czujesz się jak na wakacjach... Trudno się nie zakochać w tej grze od pierwszego wejrzenia (choć, gwoli ścisłości, redakcyjni malkontenci w osobach gema i elda nie dali się ponieść „dżast kozie" – dziwne).



A co z wydaniem? To jest standardowe dla Super$ellera – ale niczym się nie wybija. Jak zwykle w pudełku jest gra, instrukcja z fragmentem poradnika, cały poradnik dołączony osobno na płycie, patch... I to tyle. *[Q]*

KONKURS

Z okazji premiery pięciu nowych tytułów z Kolekcji Klasyki możesz wygrać jeden z 10 zestawów (każdy to 5 gier)!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Jak ma na imię główny bohater Just Cause?
A. Rocky
B. Ricky
C. Rico

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RE.X, gdzie X jest prawidłową odpowiedzią na pytanie (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT-em). Na zgłoszenia czekamy do 3 grudnia 2007 r.

Fundatorem nagród jest firma CENEGA

KOLEKCJA KLASYKI

Tajne Akta: Tunguska

- **Gatunek**: przygodowa
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: Super$eller
- **Cena**: 49,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9+
- **Średnia ocen w Sieci**: 71%

Opinie były podzielone. Zachwytom EGM-a nie było końca, z drugiej zaś strony – zachodnia prasa i serwisy branżowe przyjęły grę raczej chłodno. Nie zmienia to faktu, że Tajne Akta: Tunguska była (i wciąż jest) **jedną z ciekawszych i najbardziej rozbudowanych przygodówek ostatnich lat**, teraz zaś doczekała się reedycji. Została wydana w serii Super$eller, a więc w cenie 50 zł otrzymujemy jak zwykle kilka miłych bonusów. Pierwszym jest tradycyjnie już dodatkowa płyta, zawierająca najnowszą łatkę i dokładny, bogato ilustrowany poradnik w formacie PDF. Oprócz tego do instrukcji dołączono minialbum zawierający arty, szkice i grafiki koncepcyjne. Warto nadmienić, że został wydrukowany na papierze kredowym. Ponadto jeśli wierzyć obietnicom na pudełku, tylko w tej edycji znalazły się dwa całkowicie nowe zakończenia. Cóż mogę dodać od siebie – jeśli jesteś fanem przygodówek, nawet się nie zastanawiaj, taka okazja nie trafia się często. *[Siekiera]*

Titan Quest

- **Gatunek**: hack'n'slash
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: TopSeller
- **Cena**: 39,90 zł
- **Ocena w CDA**: 7
- **Średnia ocen w Sieci**: 81%

Masz dość krótkich gier, które kończą się, zanim jeszcze tak naprawdę wygodnie rozsiądziesz się w fotelu i przyzwyczaisz do sterowania? **Titan Quest to tytuł, który zabierze ci bardzo wiele godzin**, zwłaszcza jeśli zechcesz ukończyć go na 100% (a później jeszcze dokupić i przejść megatrudny dodatek). Czy warto? Pewnie – o ile tęsknisz za grywalnością a la Diablo 2. TQ oferuje ponad 1000 przedmiotów, różne drogi rozwoju postaci, całą masę umiejętności, niemal 100 rodzajów potworów itp. – jest to więc hack'n'slash kompletny, oferujący miłośnikom tego typu rozrywki bardzo wiele. Reszta może go jednak omijać szerokim łukiem. Poza tym: wydanie niczym nie zaskakuje. Nie ma tu żadnego poradnika ani dodatków typu filmy z tworzenia itp. Jest za to drukowana, 74-stronicowa instrukcja, niestety czarno-biała. *[Q]*

Życie w Sieci

Ave! W tym wydaniu informacjom ze świata MMO nie będą już towarzyszyć płacz i zgrzytanie zębów (do narzekań wrócę kiedy indziej). ;) Proponuję wam za to zapoznać się z niezwykle popularnym w RP v3.5 tematem, jakim są...

LAG NEWS

P2P (pay to play) – gry płatne

F2P (free to play) – gry bezpłatne

;-) Richard Garriott poleci w kosmos! Dzięki pomocy ojca, astronauty z NASA, Lord British już w przyszłym roku zaszczyci swą obecnością Międzynarodową Stację Kosmiczną. Nie ukrywa się, że wyprawa ma mieć charakter komercyjny – biedni towarzysze Garriotta wrócą zapewne na Ziemię z wypranymi mózgownicami, śliniąc się i bełkocząc „WoW... to... zło..."

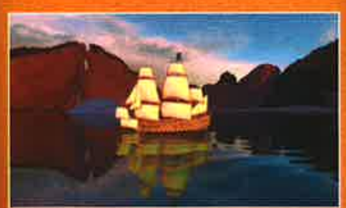
www.richardinspace.com

P2P Niedawno rozpoczęły się zamknięte betatesty Rise of Kunark, czwartego już dodatku do Everquest II. RoK wprowadzi do gry całą gamę nowości, wśród których chyba największe zainteresowanie budzi kolejna rasa (przypominający krzyżówkę smoków i ludzi Sarnakowie); ponadto na liście zmian znajduje się m.in. podniesienie limitu poziomów doświadczenia (do 80) i dodanie nowych krain, w tym także kilku znanych jeszcze z „jedynki".

www.everquest2.com

P2P Prace nad obiecującym „antycznym" MMO, Gods and Heroes: Rome Rising, zostały zawieszone! Perpetual Entertainment zdecydowało się odłożyć tytuł na czas nieokreślony, postanawiając za to skupić się na swym drugim sieciowym projekcie, Star Trek Online. Póki co – pa, pa, G&H.

www.godsandheroes.com



F2P Flying Lab Software w końcu ujawniło datę wydania Pirates of the Burning Sea – gry, nad którą pracują już od dobrych pięciu lat. Czy rzeczywiście warto było czekać, czy twórcy wzięli sobie do serca uwagi zgłaszane przez graczy podczas betatestów? Jeżeli data premiery nie ulegnie zmianie, 'Hoist the colours!' wrzaśniemy już (dopiero?) 22 stycznia 2008!

www.burningsea.com

F2P Codemasters robią wszystko, by utrzymać przy życiu (choć sami tak tego oczywiście nie nazywają) podupadającą markę Archlorda, MMORPG-a fantasy pozwalającego na zostanie tytułowym Arcylordem, sprawującym (nie-)formalną władzę nad całym światem gry. Po zlikwidowaniu abonamentu, a następnie konieczności zakupu pudełka z grą AL stanowi już grę w pełni F2P (choć z możliwością wydania prawdziwych pieniędzy, jeśli ktoś bardzo tego chce). Decyzja wydaje się słuszna – ostatnio dodano do gry kolejny serwer.

www.archlordgame.com

MONKOFWAR | DRUGIE ŻYCIE

BROWSERÓWKI

W czasach galopującego rozwoju technicznego i nieustannej konkurencji wśród producentów gier tylko nieliczni są w stanie nadążyć z upgrade'ami kompa, by być na czasie. Coraz bardziej rozwinięte sieciówki zabierają starszym pozycjom graczy, pozbawiając granie w nie sensu. Jedynym pewnym rozwiązaniem jest włączenie przeglądarki.

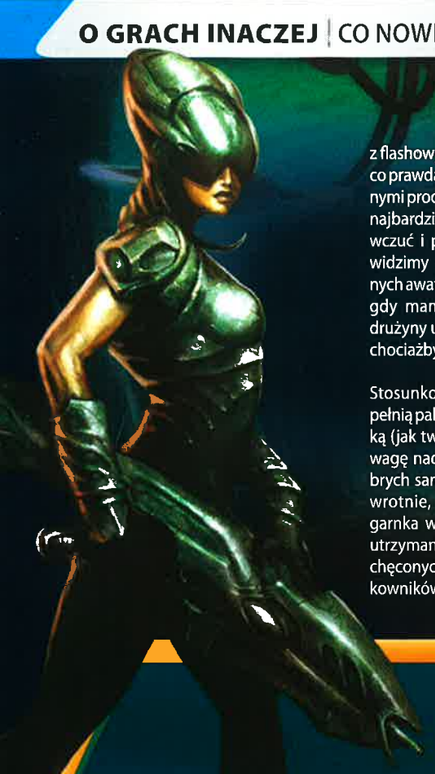
Za pierwszą grę BBMMO (BB = browser-based), bo o nich mowa, powszechnie uważa się Stellar Crisis (www.stellar-crisis.net), która została udostępniona w ramach masowych rozgrywek w lutym 1993 roku. Dla zwykłych ludzi był to czas raczkującego dostępu do Internetu. (Przypomnijmy, że dopiero od 1990 roku net stał się publiczną zabawką – tego roku wydano też pierwszą przeglądarkę.)

Browserówki można względnie podzielić na trzy typy: „graj, by się liczyć", „graj, kiedy chcesz" oraz „zepsuj zabawę innym". Każdy uczestnik np. OGame'a mógłby przytoczyć szereg anegdot typu *„Kochanie, gdzie idziesz? Jest trzecia w nocy... – Muszę sprawdzić flotę".* Kwestia określenia, czego tak naprawdę oczekujemy od tego rodzaju gier, jest kluczowa, bowiem sami możemy zdecydować, ile chcemy poświęcać czasu na zabawę. Czy to niezobowiązująca partyjka, czy regularne eventy, być może systematyczna gra w celu bycia najlepszym – każdy może odnaleźć browserówkę dopasowaną do jego wymogów. Celowo wydzieliłem trzecią grupę – zaliczyłbym do niej wszelkiej maści klony BiteFighta (czyli najpopularniejszej spośród tego rodzaju BBMMO), dające możliwość uzyskania bonusów w grze po kliknięciu polecających linków przez inne osoby. Czy muszę dodawać, jak wielu osiołków spamuje na forach takimi linkami i jak bardzo się takowych nie lubi?

Penetracja tajemniczego kwadracika.

Mechanika BBMMO od czasu debiutu uległa znaczącemu rozwojowi. Kiedyś biorąc się za browserówkę mogliśmy się spodziewać jedynie pokaźnej liczby podstron pokrytych stertami tabel oraz paroma średniej jakości obrazkami. Obecnie gry nowej generacji oferują coraz więcej sposobów wizualizacji rozgrywki zarówno poprzez standardowe aplety i skrypty, jak i w swej zaawansowanej formie

Jeśli wierzyć twórcom BiteFighta, w takich właśnie chałupach należy szukać wampirów.



z flashowymi wodotryskami. Nie można co prawda porównywać ich z komercyjnymi produkcjami, jednak swoją rolę jak najbardziej spełniają. Zawsze łatwiej się wczuć i przyjemniej się giercuje, gdy widzimy swojego bohatera wśród innych awatarów na mapie świata tudzież gdy mamy podgląd taktyki własnej drużyny ukazany w sposób znany nam chociażby z Football Managera.

Stosunkowo istotną rolę w BBMMO pełnią pakiety premium, dające niewielką (jak twierdzą z reguły twórcy) przewagę nad innymi graczami. Czasy dobrych samarytan skończyły się bezpowrotnie, a że i twórcy chcą coś do garnka włożyć i przy okazji zapewnić utrzymanie całego biznesu, trzeba zachęconych darmową rozgrywką użytkowników naciągnąć na SMS-a. W zamian rozochocony gracz otrzyma szereg funkcji umilających i ułatwiających rozgrywkę – od możliwości wstawiania swoich grafik i personalizacji konta, poprzez dodatkowe punkty ruchu, na automatyzacji kolejnych akcji kończąc. Nie da się ukryć, że kwestia optymalnego zbalansowania proporcji jest kluczowa tak dla sensu i przyjemności zabawy, jak i dopływu nowych graczy. Na szczęście w większości przypadków twórcy zdają sobie z tego sprawę, i ciągle to umiejętności decydują o sukcesie.

Fakt, że rozgrywkę można kontynuować zawsze i wszędzie tam, gdzie znajduje się komp podłączony do Sieci, przysporzył browserówkom całe rzesze fanów. Z tej właśnie przyczyny w kolejnych wydaniach ŻwS chcemy wam przedstawiać tytuły, z którymi warto się zmierzyć – na pewno każdy znajdzie coś dla siebie. ***[sleeskee]***

W co (nie) grać?

Skoro jesteśmy przy BBMMO – OGame. A skoro jesteśmy przy OGame i klimatach s.f. – Anarchy Online.

OGame
www.ogame.pl

To bez wątpienia jedna z najbardziej znanych i lubianych wśród Polaków (ale nie tylko, istnieje wiele „krajowych" wersji) browserówek. Co ważne – nie jest to RPG, a strategia, i to osadzona w dalekiej przyszłości, okresie kolonizacji kosmosu na szeroką skalę. Naszym zadaniem jest dobranie się do jak największego kawałka intergalaktycznego tortu (do 9 planet i ew. księżyce) przy jednoczesnej eliminacji konkurencji i pięciu się po szczeblach serwerowej drabinki.

Liczba obecnych w grze opcji z początku przytłacza – handel, walka, sojusze, szereg „rozwijalnych" budynków, wiele jednostek, odkrywanie technologii, konieczność troski o surowce (3 „zwykłe" oraz energia konieczna do działania czegokolwiek), grzebanie w rozmaitych statystykach... Na szczęście, kiedy już przyswoimy sobie podstawowe zasady (typu „kończąc zabawę nie pozostawiaj floty na orbicie") – gra się naprawdę przyjemnie! Wydatnie pomaga w tym bardzo udana jak na BBMMO „grafika": przejrzysty interfejs, świetne wizerunki budynków, statków i technologii, a nade wszystko – planet! Jedyne minusy: konieczność bardzo częstego (jeśli nie chcemy dać się wygryźć) zaglądania do gry i zbytnia przewaga osób korzystających z opcji premium. Uwaga – można się uzależnić...

Anarchy Online
www.anarchy-online.com

Ta uznana produkcja była początkowo MMORPG-iem typowo abonamentowym, jednak od blisko trzech lat gra w „podstawkę" (od roku „promocja" obejmuje również pierwszy dodatek, Notum Wars) nic nie kosztuje. Dopiero zakup któregoś z pozostałych trzech rozszerzeń oznacza pojawienie się abonamentu.

Akcja AO osadzona jest w bardzo-ale-to-bardzo futurystycznych (30 tys. lat robi swoje) realiach, rzadko wykorzystywanych w gatunku. Miejsce orków i innych kalafiorów zajmują tu niezwykle inteligentne rasy, wspomagające się w walce o Rubi Ka (planetę, na której toczy się akcja gry) niezwykle zaawansowaną technologią (od mechów wszelakich po urządzenia prostujące banany), a nawet czymś na kształt magii. Zamiast hasać na klocowatym Elekku (aj, przecież on z Hordy), eld mógłby sobie ujeżdżać np. robota zwiadowczego.

Tym, co w AO zasługuje na szczególną uwagę, jest niezwykle złożony system rozwoju postaci – 4 rasy (w tym jedna, ekhm, bezpłciowa), 14 profesji i aż trzy niezależne systemy „rankowanych" umiejętności. Do tego doliczmy jeszcze rozmaite bajery w rodzaju nanoprogramów i implantów – i WoW się chowa. ;) Od premiery w 2001 Funcom wprowadził do gry naprawdę wiele nowości, w wyniku czego AO stało się jednym z najbardziej rozbudowanych MMO (ogromny świat, ciekawe PvP, zróżnicowane instance'y itd.). Szkoda tylko, że (biorąc pod uwagę zwłaszcza pierwsze obszary), nie można go nazwać najładniejszym. **|CDA|**

Razem spełniamy dziecięce marzenia!

Kup dowolną grę firmy CENEGA oznaczoną naklejką

Kupując tę grę POMAGASZ spełnić marzenie chorego dziecka!

w okresie od 1.11.07 - 31.12.07

a pomożesz spełnić marzenia Diany, Kamila, Tomka i innych chorych dzieci.

1 zł z każdej sprzedanej gry zostanie przekazany na rzecz Fundacji Dziecięca Fantazja.

Zagraj w naszej drużynie!

Więcej informacji na:

www.f-df.pl www.cenega.pl

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

FUNDACJA DZIECIĘCA FANTAZJA

Po krótkiej przerwie – powracamy. W tym czasie wysyp gier już się zaczął. Microsoft wydał Halo 3 i PGR 4, Sony – Heavenly Sword, a EA choćby Skate i Medal of Honor: Airborne. A wielkich premier jeszcze przed nami mnóstwo!

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Radio Konsole FM

• Nowości sprzętowe! Microsoft wprowadził na polski rynek specjalną edycję Xboxa 360 stylizowaną i pomalowaną tak, by kojarzyła się z grą Halo 3 (w pakiecie niestety nie ma jej samej). Cena – 1799 zł. Inna nowinka tej samej firmy to Messenger Kit – miniklawiatura podłączana do pada, która ułatwia m.in. korzystanie z systemu wysyłania wiadomości za pośrednictwem serwisu Xbox Live. W tym czasie obniżono również ceny standardowych wersji – **teraz X360 Premium kosztuje 1399 złotych.** A ptaszki śpiewają, że szykują się dalsze obniżki.

• Nie śpi również Sony, które umieściło w sklepach nową, cieńszą i lżejszą wersję konsoli PlayStation Portable. Poza bardziej efektownym wyglądem nowe PSP potrafi również przesyłać generowany przez siebie obraz do odbiornika TV za pośrednictwem wyjścia TV. Cena: 669 zł. Na rynek trafiła również **nowa wersja PlayStation 3 z twardym dyskiem 40 GB w bardzo atrakcyjnej cenie 1599 złotych.** Widać, że Sony rusza do ofensywy – od 8 listopada umożliwi złotówkowe płatności w sieciowym PlayStation Store, a w marcu – UWAGA! – otworzy lokalny oddział Sony Computer Entertainment Polska, co sprawi, że konsole i gry na PlayStation i PSP będę częściej lokalizowane, lepiej promowane i oferowane w różnych, atrakcyjnych zestawach. Mamy też dobre wieści dla fanów PlayStation 2 – w listopadzie ukaże się nowa część SingStara (R'n'B – tam polskie piosenki choćby Natalii Kukulskiej i Kasi Cerekwickiej) w fantastycznym pakiecie z dwoma mikorofonami oraz... grami SingStar: ESKA Hity na Czasie i SingStar: 80s w cenie 199 złotych.

Warto zagrać

PGR 4
PROJECT GOTHAM RACING®

Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: Microsoft
Cena: 259 zł

Ścigałka od Microsoftu, stworzona przez studio Bizzare Creations dziś równie znane z shootera Geometry Wars i serii wyścigów, której najnowszą częścią jest właśnie PGR4. Posiadacze PC-tów nigdy nie mieli okazji zagrać w ten tytuł na swojej platformie, dlatego dla nich szybkie wyjaśnienie – Project Gotham Racing to ścigałka z modelem jazdy, który – choć zachowuje realizm – przechyla się w stronę zręcznościówki, a jego unikalną cechą jest system Kudos pozwalający ocenić styl kierowcy.

Tak **model jazdy – świetny, ale mimo arcade'owego charakteru dość wymagający** – jak i punkty Kudos stanowią podstawę, na której zbudowano czwartą część serii. Do niej dodano kilka nowych elementów. Są to między innymi: możliwość jazdy na motocyklach (podobnie jak w serii Midnight Club ścigają się one razem z samochodami); rozbudowany dużo bardziej niż wcześniej tryb kariery; zmienny system pogodowy oraz nowy, interaktywny (przedstawiony w 3D) ekran garażu, w którym można oglądać wszystkie zdobyte w grze samochody (i zagrać w specjalną wersję Geometry Wars z podtytułem Waves). Ponieważ motocykle pojawiają się w PGR4 po raz pierwszy w całej serii, twórcy poświęcili im szczególnie dużo uwagi. Model jazdy udało się zgrabnie dopasować do fizyki pojazdów dwukołowych, a kierowcy, którzy wyspecjalizują się w tych maszynach, zyskają nowe możliwości zdobywania punktów Kudos przez wykonywanie trików, takich jak endo czy wheelie (podnoszenie tylnego lub przedniego koła w trakcie jazdy).

Coraz większą popularność zdobywają rozgrywane na konsolach pojedynki sieciowe, dlatego **PGR4 ma wiele opcji przeznaczonych właśnie do gry za pośrednictwem usługi Xbox Live**. Szczególną uwagę zwraca nowy tryb gry o nazwie bulldog, który polega na „gryzieniu" (czyli lekkim stukaniu) pozostałych zawodników znajdujących się na torze. Choć z wyścigami mało ma wspólnego, daje mnóstwo frajdy.

Seria PGR znana była z fenomenalnej grafiki i najnowsza jej odsłona trzyma wysoki poziom, choć może nie zaskakuje tak bardzo jak Project Gotham Racing 3. Pod względem oprawy największe wrażenie robią lokacje, w których toczą się wyścigi, w tym m.in. ulice St. Petersburga, Szanghaju, Quebecu czy słynny tor Nürburgring. ***[Hut]***

Inne, nowe...

Platforma: X360, PS3
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 259 zł

SKATE

Gra o jeździe na deskorolce od Electronic Arts rozpoczyna na poważnie rywalizację z serią Tony Hawk's, której pozycja była dotąd niezagrożona. Oferuje bardziej realistyczną grafikę i oryginalny system sterowania, ale niekoniecznie większą radochę. To zaś oznacza, że wirtualni skaterzy będą musieli w tym roku kupić aż dwie gry... ***[Hut]***

Platforma: PS3
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 219 zł

HEAVENLY SWORD

Wyczekiwany przez wszystkich graczy, którzy wierzą w moc PlayStation 3, hack'n'slash wyprodukowany w studiu Ninja Theory. Rzeczywiście moc tę pokazuje – grafika olśniewa – ale jak się okazuje, fantastyczna oprawa nie zawsze „robi" równie fenomenalną grę. **Heavenly Sword to „tylko" produkcja bardzo dobra**, ponieważ nie oferuje niczego next-genowego w kwestii mechanizmów rozgrywki. Za to wygląda naprawdę cudnie. ***[Hut]***

CHCEMY TO NA PC!

Rogue Galaxy

W tym sezonie dostaniemy właściwie tylko jednego porządnego RPG-a (naszego Wiedźmina, do tego dochodzi jeszcze dodatek do Neverwinter Nights 2), tymczasem dla konsolowców przygotowano co najmniej kilka mocnych pozycji tego typu. Choćby Rogue Galaxy, kosmiczną przygodę a la Final Fantasy. Też taką chcemy... na PC.

A miał być OGIEŃ!!!

Hut | obserwuje światowy finał WCG 2007 – 3-7 października 2007

Polscy kibice mieli prawo spodziewać się więcej po naszych reprezentantach biorących udział w światowym finale World Cyber Games. Jechaliśmy jako faworyci Counter-Strike'a i Need for Speeda, z nadziejami na niespodzianki w innych grach, skończyło się jednak bez medali.

Mimo to udział rodzimych progamerów trudno uznać za całkowitą porażkę – Polacy zaznaczyli swoją obecność w Seattle, a w kilku przypadkach dosłownie otarli się o miejsce na podium. Oczywiście o tych, którzy w StarCrafcie czy FIFA zdobyli drugie i trzecie miejsce, już niedługo wszyscy zapomną – a co dopiero o tych, którzy finiszowali na czwartej pozycji lub po bohaterskiej walce odpadli w fazie grupowej czy pucharowej. Mimo to przebieg tegorocznych finałów pokazał, że jest w e-sporcie miejsce zarówno dla naszych rodaków, jak i debiutantów sprawiających niespodzianki w walce z prawdziwymi legendami progamingu. A to oznacza, że jeśli tylko większa liczba naszych rodaków poświęci się treningom, może się okazać, że w niedługim czasie znów będziemy zdobywać medale i to częściej niż w lekkoatletyce czy grach zespołowych.

Na razie **brakuje przede wszystkim świadomości zwykłych graczy, że czas spędzony przed monitorem można zamienić na realne wygrane**, niemałe pieniądze i przygodę, która może się stać zawodem. Do tego z kolei przydałyby się wzory do naśladowania, realne sukcesy polskich zawodników

>>> Laureaci doczekali się czeków.

E-sport od A do Z

a

APM – actions per minute, czyli liczba akcji (kliknięć myszy/wciśnięć klawiszy) wykonywanych przez profesjonalnego gracza w ciągu minuty. W niektórych grach ma większe znaczenie niż w innych – wysoki APM przydaje się zwłaszcza w strategiach, takich jak StarCraft i Warcraft, w których wiele komend jest przypisanych skrótom klawiaturowym

b

BOOT CAMP – po polsku obóz treningowy. Takie, zwykle kilkudniowe, sesje organizowane są przez profesjonalne zespoły progamingowe zazwyczaj w kafejkach internetowych wyposażonych w najszybsze łącza. Polski PGS Team Strategy przed finałem WCG trenował w szwedzkiej Inferno Online

c

COUNTER-STRIKE – jedna z najstarszych i najbardziej popularnych gier turniejowych, prawdziwa królowa pośród dyscyplin e-sportu. Rozgrywki w CS-a toczą się w trybie Defuse, w którym jedna drużyna (terroryści) ma za zadanie podłożyć bombę, druga zaś (antyterroryści) musi ją powstrzymać. Mecz podzielony jest na dwie połowy, po piętnastu respawnach/rundach następuje zmiana stron, wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie szesnaście punktów. Wciąż najpopularniejszy jest Counter-Strike w wersji 1.6, choć ostatnio większe pieniądze pojawiają się w rozgrywkach Counter-Strike: Source

d

DAEGU – miasto w Korei, które zgłosiło kandydaturę do organizacji światowych finałów WCG w 2008 roku. Poza nim chęć do ugoszczenia czołówki e-sportu wyraziły również Cancun w Meksyku, inne koreańskie miasto o nazwie Busan, chińskie Pekin i Szanghaj, szwedzki Sztokholm oraz niemiecka Kolonia. Ostatecznie wygrała ta ostatnia i to właśnie w tym mieście fani progamingu spotkają się za rok

e

E-SPORT – czyli elektroniczny sport, określany również czasem mianem progaming. Każda gra to w tym ujęciu oddzielna dyscyplina, zwykle gracze specjalizują się w jednej lub kilku podobnych (np. Quake, Unreal Tournament)

f

FATAL1TY – mówi się, że to najpopularniejszy i najbardziej znany progamer na naszej planecie, w rzeczywistości jednak teraz to już raczej biznesmen, który zarabia pieniądze na użyczaniu własnego nicka i podobizny do promowania sprzętu dla e-sportowców. Od dwóch lat nie wygrał żadnego liczącego się turnieju. Prawdopodobnie przyjedzie wkrótce do naszego kraju i weźmie udział w nadchodzącej imprezie e-sportowej, w której każdy będzie mógł się z nim zmierzyć

g

G7 – żartobliwa nazwa nieformalnej organizacji zbierającej czołówkę najlepszych teamów na świecie, m.in. SK Gaming z Niemiec, NoA z Danii i PGS Poker Strategy z Polski. W nadchodzących miesiącach G7 planuje zaznaczyć swoją pozycję ustalając wspólny, globalny terminarz najważniejszych imprez e-sportowych oraz organizując Ligę Mistrzów, w której mierzyć się ze sobą będą najlepsi

h

HERO – jeden z bardziej znanych zawodowych graczy w Niemczech, mistrz w FIFA, który od lat rywalizuje o tytuł najlepszego z bratem bliźniakiem o nicku Styla. Tegoroczne WCG wygrał hero, ale zaraz po finale zapowiedział, że wygraną podzieli się z bratem (który odpadł w ćwierćfinale), a także wyraził nadzieję, że za rok w Kolonii wygra właśnie Styla. Gdyby wszyscy bliźniacy byli tak sympatyczni...

i

IMBA – skrót od 'imbalanced', angielskiego słowa, którym zawodowi gracze określają produkcje, ich zdaniem, niezbyt dobrze wyważone. Gry turniejowe uważa się zwykle za dobrze zrównoważone, ale nawet Warcraft III określany był tym skrótem, dlatego na turniejach gra się w wersję multiplayer z dodatku Frozen Throne, pod tym względem dużo lepszego

j

JAKUBIAK ELŻBIETA – aktualnie urzędujący Minister Sportu i Turystyki. To do niej trafiła interpelacja poselska przygotowana przez parlamentarzystów Platformy Obywatelskiej, w której wnioskują o uznanie e-sportu za oficjalną dyscyplinę sportową. To kolejna taka petycja w przeciągu ostatnich dwunastu miesięcy, poprzednia wylądowała na biurku poprzednika pani Jakubiak, jednak nie spotkała się z jakimkolwiek odzewem. Jak będzie tym razem? Warto dodać, że na olimpiadzie w Pekinie w 2008 roku e-sport ma być dyscypliną pokazową

k

KOREA – kraj uznawany za ośrodek progamingu, w którym mecze najlepszych zawodników transmitowane są w telewizji. Stamtąd też pochodzą mistrzowie klasycznych e-sportowych gier strategicznych – StarCrafta i Warcrafta

l

LAN PARTY – nazwa imprezy, na którą zjeżdżają się gracze, by rywalizować ze sobą na komputerach spiętych w sieć lokalną, co minimalizuje opóźnienia na łączach typowe dla rozgrywek za pośrednictwem Internetu. LAN party można zorganizować samemu, zapraszając do domu kilku kolegów, ale mogą mieć one również rozmach prawdziwie globalny – finały WCG czy innych rozgrywek progamingowych to przecież nic innego jak takie właśnie gigantyczne LAN-y

m

MOON – jeden z najbardziej znanych graczy na świecie, reprezentant Korei, specjalizujący się w grze Warcraft III: Frozen Throne. Przez pewien czas wiele mówiło się o jego zarobkach; jego team, norweski Meet Your Makers, ustalił jego miesięczne wynagrodzenie na poziomie dziewięciu tysięcy dolarów (plus spory udział w nagrodach; szacuje się, że od 2005 roku łącznie wygrał dwieście tysięcy dolarów). Podczas tegorocznych finałów WCG Moon był jednak wielkim przegranym – w półfinale pokonał go Sky z Chin, który z kolei sam uległ w pojedynku o złoto Creo z Norwegii

n

NAJS! – a po angielsku Nice!, czyli okrzyk wydawany przez zawodowych graczy zawsze, gdy uda im się zdobyć punkt w Counter-Strike'u lub zniszczyć jednostkę przeciwnika w jednej ze strategii. Podczas rozgrywek turniejowych co chwilę słychać okrzyki „Najs!" – takie same, niezależne od narodowości kibica czy gracza, który w ten sposób wyraża swoje zadowolenie

o

OGIEŃ! – to już okrzyk polskich progamerów, dużo mniej uniwersalny. Ogień jest wtedy, kiedy mecz idzie bardzo dobrze, a nasi e-sportowcy zdobywają punkt za punktem

p

PGS POKER STRATEGY – najlepszy i prowadzony w najbardziej profesjonalny sposób polski team e-sportowy. Prowadzi dywizje Counter-Strike'a, FIFA, Need for Speed, Warcrafta III i Quake'a III. Jest zorganizowany w taki sam sposób jak profesjonalne drużyny na zachodzie – wypłaca graczom pensje, przekazuje im część (większą) wygranych w turniejach, podpisuje z nimi zawodowe umowy, które wiążą graczy na określony czas z teamem, organizuje sesje treningowe, szuka sponsorów itd. Jak w prawdziwym sporcie – np. piłce nożnej. Największe sukcesy odnosi dywizja Counter-Strike'a – w ubiegłym roku wygrali światowy finał WCG, w tym tryumfowali w finale ESWC

r

ROSJA – jeden z krajów, w których e-sport rozwija się bardzo dynamicznie, także przy wsparciu tamtejszych władz. W Moskwie uznano już progamerów za sportowców reprezentujących Federację Rosyjską na arenie międzynarodowej. Zawodnicy z tego kraju (m.in. Virtus Pro, który wygrał z Polakami w fazie grupowej Counter-Strike'a), przyjechali do Seattle w kurtkach w kolorach narodowych, z wielkim napisem „Russia" na plecach. Podobnie przedstawiciele wielu innych nacji... niestety nie Polski

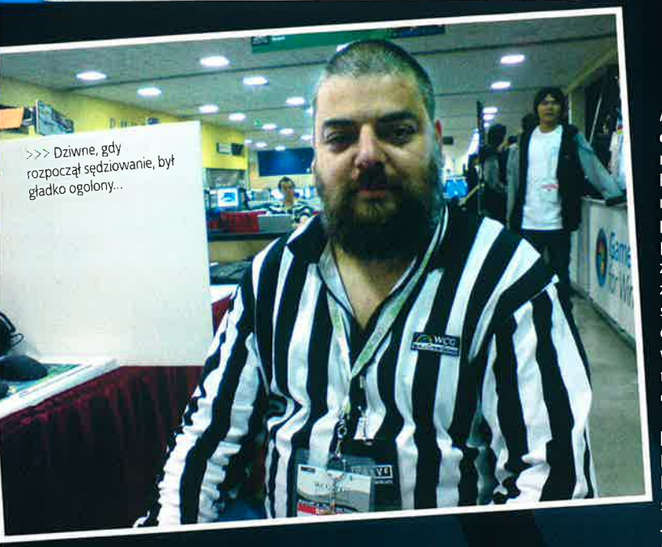
s

STARCRAFT – czyli gra strategiczna firmy Blizzard, od lat jedna z najpopularniejszych wśród e-sportowców. Jej nieustające powodzenie

>>> Konferencja prasowa Storka.

>>> Koreańscy komentatorzy w akcji.

>>> Creo w chwilę po zwycięstwie.


>>> Dziwne, gdy rozpoczął sędziowanie, był gładko ogolony...

tak jak i w sporcie tradycyjnym, nigdy nie można lekceważyć przeciwników i nawet najlepsi muszą cały czas być skoncentrowani. Dzwonkiem alarmowym okazała się przegrana w ostatnim meczu fazy grupowej z rosyjską drużyną Virtus Pro, z powodu której do fazy pucharowej weszliśmy z drugiego miejsca. Tu Polacy zmierzyli się z chwalonym za postawę w grupie fińskim teamem roccat i... odpadli. Tego nie spodziewał się absolutnie nikt.

Czterech najlepszych

Drugi z naszych faworytów – **Krzysztof „Chris" Sojka**, specjalista od Need for Speed: Carbon – zgodnie z planem wyszedł z fazy grupowej na pierwszym miejscu, bez kłopotu doszedł do półfinału, ale w nim... przegrał z Brazylijczykiem Speedem. Pewnym pocieszeniem jest to, że reprezentant kraju samby został ostatecznie mistrzem w tej dyscyplinie, szkoda jednak, że również mecz o trzecie miejsce nie powiódł się Polakowi, uległ w nim bowiem Rosjaninowi Alanowi. **Chris pokazał, że należy do czołowej czwórki graczy na świecie**, nie jest wcale gorszy niż Speed, Alan czy Holender Steffan, który zajął drugie miejsce, a o jego porażce zadecydował po prostu gorszy dzień lub lepsza dyspozycja przeciwników. Ten zawodnik zasługuje na medal (łączy progaming ze studiami i bardzo szerokimi zainteresowaniami, jako jedyny spędził wolny dzień w sekcji treningowej, przygotowując się do fazy pucharowej) i miejmy nadzieję, że za rok, już w Need for Speed: Pro Street, udowodni swoją klasę.

Prawie robi różnicę

Inni polscy reprezentanci jechali po to, by się pokazać. Mało kto liczył, że mogą się mierzyć z najlepszymi. Tymczasem **Jarek „cain21" Zawadzki** miał szansę powalczyć o złoto w grze Carom3D (darmowa symulacja bilarda, sprawdź na stronie: http://carom3d.gameis.com/), ostatecznie jednak skończył, tak jak Chris, na czwartym miejscu, ulegając w walce o brąz zawodnikowi z Brazylii, którego pokonał w fazie grupowej.

Zaskoczył również **Piotr „sLh" Michalski**, gracz Warcrafta III, który z grupy wyszedł na pierwszym miejscu (a w pierwszym meczu pokonał późniejszego triumfatora, Creo z Norwegii), wygrał pierwszy mecz pucharowy, a w kolejnym uległ Chińczykowi o nicku Sky – jednemu z najlepszych graczy na świecie, który dotarł do samego finału. Trudno powiedzieć, jak potoczyłyby się losy Polaków w StarCrafcie, gdyby w pierwszym meczu fazy pucharowej nie spotkała się dwójka naszych reprezentantów – Krzysztof „draco" Nalepka i Grzegorz „dreiven" Kordek. Wygrał ten drugi, ale w kolejnym spotkaniu uległ niestety Ukraińcowi Ra. Najmniej widoczni byli Tomasz „Terror" Pilipuk (nie wyszedł z grupy B Warcrafta III), Bartosz „hom3r" Piątka (odpadł w rywalizacji FIFA 07), Jakub „n4kai" Szczotka (przegrał wszystkie mecze w grupie H Command & Conquer) oraz Extreme Team, gracze konsolowego Gears of War, którzy trafili na mocną grupę (m.in. z ubiegłorocznymi i tegorocznymi mistrzami, Amerykanami z InFiNiTy).

Faworyci i niespodzianki

Bez Polaków światowy finał WCG zakończył się zwycięstwami pewniaków, ale i kilkoma niespodziankami. **Faworyci FIFA (Niemiec hero) i StarCrafta (Koreańczyk Stork) nie zawiedli**, gorzej poszło tym, którzy mieli zdobyć złoto w Warcrafcie (faworyzowany Sky z Chin gracz z największymi skillami nie poradzi sobie w rozgrywkach na wysokim poziomie, jeśli nie wesprze ich treningami

>>> Między nami jest szpieg! Tylko który to?

W

WCG – skrót od World Cyber Games, nazwy jednej z największych imprez w świecie e-sportu. WCG uznawane jest przez fanów za olimpiadę, jako że tutaj gracze reprezentują swój kraj, a najważniejszym zwycięzcą World Cyber Games są nie sami zawodnicy, a kraj, którego reprezentanci zdobędą najwięcej medali. Inna ważne impreza to organizowane we Francji ESWC (Electronic Sports World Cup), dodatkowo rozgrywane są również globalne ligi, takie jak Electronic Sports League, Cyberathete Professional League oraz konsolowa Major League Gaming

X

XBOX 360 – konsola Microsoftu pojawia się w alfabecie e-sportu nie przez przypadek. Są głosy, według których już niedługo w progamingu odwrócą się proporcje między grami PC-towymi i konsolowymi i większość zawodników będzie startowała z padem w ręce. To między innymi dzięki obecności na WCG gier na Xboxa 360, takich jak Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 czy Gears of War, reprezentanci Ameryki zdobyli w tym roku tyle medali, że zajęli pierwsze miejsce w ogólnej klasyfikacji

Z

ZACCUBUS – Anglik, którego prawdziwe nazwisko brzmi David Treacy, przedstawiciel międzynarodowej drużyny Team Dignitas, jeden z nielicznych, który nie tylko unika specjalizacji w jednej „dyscyplinie", ale i odnosi sukcesy w tak różnych grach jak World in Conflict, Painkiller czy... Tony Hawk's Project 8 na Xboxa 360!

>>> No dobra, może nie wygraliśmy, ale mamy Euro 2012.

U

UMIEJĘTNOŚCI – po angielsku skille. W grach pojedynczych to one przede wszystkim decydują o powodzeniu zawodnika, w Counter-Strike'u i konsolowym Gears of War, a więc w tytułach, w które gra się zespołowo, ważna jest również współpraca członków drużyny. Na umiejętności składa się wiele elementów – refleks, liczba APM-ów, celność (w Counter-Strike'u) itd. Oczywiście nawet dowodzi, jak doskonale zaprogramowali ją twórcy. Choć wydawać by się mogło, że po dziewięciu latach od premiery gracze spędzający na treningach od czterech do ośmiu godzin dziennie powinni znać już wszystkie jej sekrety, a wyniki starć nie powinny być dla nikogo zaskoczeniem, wciąż powstają nowe taktyki gry, a w turniejach zdarzają się niespodzianki. Jedną z nich była przegrana w 1/8 tegorocznego finału WCG zawodnika o nicku sAviOr, jednego z czołowych koreańskich graczy StarCrafta. Cała rywalizację wygrała inna legenda, Stork, o którym komentator powiedział podczas ostatecznych meczy, że to prawdziwy geniusz

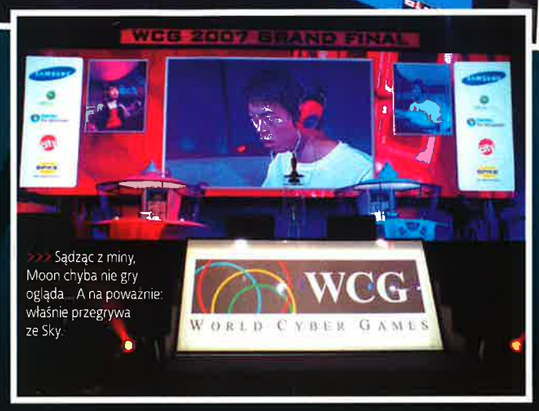
T

TEAM – albo drużyna. Organizacja zrzeszająca graczy, prowadzona przez menedżerów, którzy dbają o stronę biznesową przedsięwzięcia. Największe i najbardziej utytułowane teamy na świecie to SK Gaming (dla nich grają m.in. hero i Styla, mistrzowie serii FIFA), PGS Poker Strategy (sukcesy w Counter-Strike'u i Need for Speed), duński NoA (drugie miejsce na WCG w Counter-Strike'u), norweski Meet Your Makers (dla nich gra Moon) czy szwedzki fnatic

POKAŻ KTO RZĄDZI W MIEŚCIE!
ESCAPE FROM PARADISE CITY
Dołącz do jednego z walczących o władzę gangów. Zwiększaj swoje wpływy w mieście, prowadź nielegalne interesy, ściągaj haracze i walcz z konkurencyjnymi gangami. Zdobądź doświadczenie i pozycję, która pozwoli przejąć kontrolę nad jedną z dzielnic. Rekrutuj ludzi i poszerzaj swoją władzę nad resztą miasta, nie zapominając, że to tylko przykrywka dla Twojej prawdziwej misji...
Weź udział w dynamicznych walkach, wykorzystując bogaty arsenał broni.
Zdobądź kontrolę nad wszystkimi dzielnicami w ogromnym, tętniącym własnym życiem mieście.
Pnij się w hierarchii podziemia, aby zostać szefem najpotężniejszego gangu w Paradise City.
gameON
City Interactive
SIRIUSGAMES
FOCUS HOME INTERACTIVE
www.paradisecity-thegame.com
www.city-interactive.com
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI
TYLKO 19,99 zł
© 2007 City Interactive S.A. Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

>>> Panny grały tak szybko, że aż się obraz rozmazał.

>>> Don't play with my balls!



>>> Sądząc z miny, Moon chyba nie gry ogląda... A na poważnie: właśnie przegrywa ze Sky.

i Moon z Korei musieli się zadowolić srebrem i brązem; wygrał Creo z Norwegii, który przed turniejem rozważał... zakończenie kariery). Nieoczekiwanie rywalizację w Counter-Strike'u wygrał grający równo, ale nigdy niebłyszczący w najbardziej prestiżowych turniejach francuski team Emulate.

Age of Empires III i Command & Conquer III to nowe gry i tu walka o tytuł mogła się zakończyć w sposób zupełnie nieprzewidywalny – ostatecznie w tej pierwszej wygrał iamgrunt z Korei oraz Apollooo z Wielkiej Brytanii. Te ostatnie, stosunkowo młode gry, które nie doczekały się jeszcze mocnej sceny, to także dobre miejsce dla początkujących zawodników – tu w szybkim czasie mogą osiągnąć wysoki poziom i dogonić czołówkę. Oczywiście nie wiadomo, czy będą one „grane" również za dwa-trzy lata, ale nie powinno to powstrzymywać chętnych. W chwili obecnej na świecie e-sportem zajmuje się półtora miliona graczy, liczba ta z roku na rok rośnie – już czas, by wśród nich coraz częściej i coraz więcej mówiono o Polakach. Nawet jeśli w tym roku nasi rodacy nie zdobyli medali, może za rok uda się to... tobie? |CDA|

| NAJNOWSZE WYDANIE SPECJALNE PC FORMAT |

PC Format krok po kroku

Muzyka z komputera

Krok po kroku radzimy, jak:
- przegrać muzykę z kaset i płyt na dysk
- poprawić jakość nagrań
- dodać do utworów efekty specjalne
- komponować i miksować muzykę na pececie
- skatalogować swoją kolekcję muzyczną

Na płycie CD:
- ponad 40 programów, w tym 2 pełne wersje
- 12 dodatkowych artykułów

Tylko! 12,90 zł w tym 7% VAT

Szukaj w empikach i salonach prasowych od 8 listopada

NOWA WOJNA

NOWA TAKTYKA

CI SAMI ŻOŁNIERZE

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

PREMIERA LISTOPAD 2007

WWW.CALLOFDUTY.COM

PLAYSTATION 3 NINTENDO DS. XBOX 360 LIVE

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

polska wersja

infinity ward

ACTIVISION

Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o. Obornicka 11, 02-948 Warszawa tel (22) 651 73 24. *Polska (tesktowa) wersja językowa tylko na PC DVD ROM.

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision i Call of Duty są zarejestrowanymi znakami handlowymi a Modern Warfare jest znakiem handlowym Activision Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ten produkt zawiera technologię licencjonowaną od Id Software (Technologia Id®). Technologia Id © 1999-2007 Id Software, Inc. 'PlayStation', '', 'PlayStation' i 'PLAYSTATION' są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. NINTENDO DS JEST ZNAKIEM HANDLOWYM NINTENDO. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe stanowią własność odpowiednich właścicieli.

PES Championship Sewilla 2007

Qn'ik | Polski akcent na mistrzostwach

Jeśli nie w cieniu, to na pewno obok wielkich wydarzeń w Seattle (relacja na sąsiednich stronach) odbył się inny ważny turniej. W Sewilli dowiedzieliśmy się, kto został mistrzem Europy w Pro Evolution Soccerze 6!

Pierwszego dnia zaplanowanej na 3 dni imprezy miał miejsce tylko turniej dziennikarzy. Graliśmy w... PES-a 2008 na konsoli Xbox 360. Ja niestety przed turniejem widziałem ten tytuł tylko przez pewien czas na Games Convention (dużo więcej grałem na PS2, a różnica między tymi wersjami jest spora), więc byłem raczej na straconej pozycji. Na początku jednak nawet mi się powiodło. Mimo braku przyzwyczajenia do specyficznego pada, mecze grupowe poszły mi nieźle. Grałem cały czas Anglią w ustawieniu 4-3-3, z Rooneyem, Owenem i Defoe w ataku. Po trzech spotkaniach miałem komplet punktów i dość dobry stosunek bramek 13:2.

W ćwierćfinale niestety doszło do bratobójczej walki – zmierzyłem się z innym Polakiem, kolegą z konkurencji (obaj graliśmy Anglią). Tremę przed meczem miałem sporą, ale początkowo układał się on idealnie po mojej myśli – w 70. minucie prowadziłem 4:1 i wydawało się, że już jest po zawodach, ale... PES jest tak samo nieprzewidywalny jak każdy inny sport. Po chwili nieuwagi straciłem bramkę, a zaraz później doszło do fatalnej sytuacji – kierowany przez konsolę obrońca z mojej drużyny brzydko sfaulował napastnika na polu bramkowym. Skończyło się oczywiście rzutem karnym i czerwoną kartką. I choć rzuciłem się w dobrą stronę, Robinson był już bezradny wobec dobitki.

Wtedy, przy stanie 4:3 i wzrastającym naporze, udało mi się przeprowadzić jeszcze jedną szybką kontrę, podwyższyć wynik do 5:3 i już spokojnie zakończyć to emocjonujące spotkanie. Ostatnie takie w tym turnieju, gdyż już w kolejnym meczu natrafiłem na Francuza, który później został mistrzem całej imprezy. Przyznam, że nie widziałem jeszcze tak doskonałego ustawienia taktycznego. Mój przeciwnik spędził kilka minut w opcjach, ale opłaciło mu się to – podania skrzydłami dochodziły idealnie, każdy napastnik doskonale wiedział, co ma robić i gdzie się kierować.

Choć starałem się walczyć, nie udało mi się wykorzystać wielu sytuacji podbramkowych (w tym „100-procentówek"), dodatkowo prześladował mnie pech. Stanęło na 0:4, z czego jedną piłkę skierował do siatki mój własny obrońca, który powinien był ją wybijać... Tak czy inaczej w ten sposób skończył się dla mnie turniej, który – nie ma co ukrywać – był tylko małą rozgrzewką przed tym, co miało nastąpić później.

Właściwa impreza odbyła się na Stadio Olimpico w Sewilli – nie na samej murawie, ale i tak mieliśmy piękny widok (patrz: zdjęcie). W zawodach udział wzięło 27 najlepszych graczy z prawie całej Europy (zabrakło np. Czech, choć – podobnie jak w prawdziwych rozgrywkach – swoich reprezentantów wysłał Izrael). Wstępnie podzielono ich na cztery grupy (trzy po siedem, jedna z sześcioma graczami). Wszyscy byli mistrzami i wicemistrzami swoich krajów – wszędzie wcześniej były eliminacje, których zwycięzcy pojawili się w Sewilli.

>>> To był naprawdę nierówny pojedynek. Sebastian nie dał szans „kráglemu" Hiszpanowi, wygrywając 4:2

Całość zaczęła się naprawdę wielkim pojedynkiem pokazowym. Aktualny mistrz Europy (El_Matador, też biorący udział w turnieju) zmierzył się z mistrzem Japonii. Mecz był przepiękny – mnóstwo efektownych dryblingów, inteligentne podania, zwody – po prostu raj dla oczu. Skończył się wynikiem 2:1 dla Niemca, zdecydowanego faworyta całych zawodów.

>>> Półfinał. Cóż – tym razem szczęście mi nie dopisało...

Jak się gra na turniejach?

Chcesz już zacząć ćwiczyć, by polecieć za rok na kolejny finał? Graj ze znajomymi bądź z komputerem, zwracając uwagę na następujące zasady:

- **Wybierz dowolną reprezentację narodową – ważne, byś nie zmieniał żadnych zawodników. Na turnieju można grać tylko tymi, którzy są w składzie od początku (tak podstawowym, jak i na rezerwie) po włączeniu meczu towarzyskiego. Pamiętaj – kluby odpadają.**
- **Graj mecze 10-minutowe przy ładnej pogodzie, w lecie, na kamerze Wide (szeroka).**
- **Nie zmieniaj więcej niż 3 zawodników podczas meczu.**
- **Podczas turnieju nie można zmieniać raz wybranej drużyny.**
- **Forma piłkarzy obu drużyn powinna być ustalona na poziomie średnim (zielona strzałka).**
- **Eliminacje odbywają się w grupach (bez dogrywek i karnych), zwycięzcy mierzą się ze sobą w turnieju, wraz z dogrywkami i kartkami.**
- **Nie licz na nie wiadomo jakie nagrody – samo uczestnictwo jest już wielką frajdą. Zwycięzca odebrał z rąk Seabassa (twórcy PES-a) puchar, a pozostali gracze dostali konsolowe wersje PES-a 2008 z autografem.**

>>> Sebastian i mistrz Japonii. To był jeden z najciekawszych pojedynków podczas całej imprezy!

>>> Taki widok towarzyszył zawodnikom podczas gry. Szkoda, że nie można padem kierować prawdziwymi piłkarzami...

Nie zabrakło Polaków – nasz kraj reprezentowany był przez dwie osoby. Szczególną popularnością cieszył się Sebastian Płóciennicz ak – 12-letni chłopiec (wyglądający nawet na mniej) od razu wzbudził zainteresowanie fotoreporterów, a także matczyne uczucia u wszystkich obecnych na stadionie kobiet, w wieku od 15 lat począwszy. Ciekawość chłopakiem wzrastała wraz z każdą jego grą. Sebastian przed żadnym meczem nie siedział w opcjach taktycznych dłużej niż kilkanaście sekund. Ustawiał tylko skład, formację – i to tyle. (Wszyscy jego przeciwnicy ślęczeli nad menu po kilka dobrych minut.) Okazało się, że ta taktyka (a raczej jej brak) nie liczy się tak bardzo jak talent – już w pierwszym meczu, w 5. minucie chłopak prowadził. Całe spotkanie niestety przegrał, ale bynajmniej nie podłamało go to – z uśmiechem podszedł do kolejnych.

Ku zaskoczeniu wszystkich najmłodszy uczestnik radził sobie coraz lepiej, i w końcu wyszedł z grupy na drugim miejscu (dzięki liczbie strzelonych bramek)! Ta sztuka nie udała się niestety drugiemu Polakowi. Chwila przerwy na podliczenie punktów – i ogłoszono pary ćwierćfinałowe. Sebastian nie mógł trafić gorzej: jego przeciwnikiem miał być... El_Matador. Obaj grali Brazylią (zresztą: w ćwierćfinale była tylko jedna osoba, która prowadziła inną drużynę – Anglię – i odpadła). Niemiec, jak wszyscy, ustawiał własnych zawodników przez bite 6 minut, podczas gdy Sebastian patrzył tylko uśmiechnięty na ekran. Wraz z pierwszym gwizdkiem wszyscy zacisnęli kciuki – nawet stojące za mną Niemki kibicowały Polakowi...

Pierwsza połowa to nerwówka z kilkoma ledwie akcjami. Przewaga była po stronie Matadora, jednak nie na tyle duża, by mogła przytłaczać Sebastiana. Do 70. minuty utrzymywał się stan 0:0, aż w końcu po zaskakującej akcji... Sebastian objął prowadzenie! Publiczność szalała, ale ciśnienie na mistrzu było ogromne. Nie mógł on jednak sobie poradzić aż do 85. minuty, kiedy to przeniósł wszystkich zawodników na pole karne – i zdobył wyrównanie. Po gwizdku okazało się, że mecz został źle ustawiony – nie włączono dogrywek. Sędzia zadecydował więc, że dogrywką będzie kolejne spotkanie, tyle że pięciominutowe. Znów do samego końca żaden z zawodników nie mógł strzelić bramki, aż w końcu w 87. minucie... Sebastian zdobył gola!

El_Matador już zaczął mu gratulować, chciał wstawać od komputera, ale rozegrał jeszcze jedną akcję, która skończyła się podyktowaniem rzutu rożnego. I znów się zaczęło – ustawianie taktyki, przeniesienie wszystkich (poza bramkarzem) piłkarzy na pole karne (Sebastian nie zmieniał nic). Rzut rożny: krótkie podanie, przeciągnięcie piłki na 16. metr, podanie do innego zawodnika, strzał... i gol! Daleko po zakończeniu regulaminowego czasu gry mistrz Europy doprowadził do karnych. Tu już jednak szczęście go opuściło – przegrał z Sebastianem 4:5!

Niestety, w półfinale naszemu poszło już gorzej. Po wyrównanym, ale niezbyt fascynującym meczu poległ 1:2 z Anglikiem McLeanem, który później w finale rozniósł kolejnego przeciwnika 6:1 (niestety spotkanie o trzecie miejsce nie było przewidziane). Podczas tego meczu wpadłem na pomysł, by poprosić mistrza Japonii, który stał gdzieś na uboczu, by zmierzył się z Sebastianem. Z uśmiechem się zgodził, a ja – razem z wieloma innymi dziennikarzami, którzy porzucili oglądanie finału – przyglądałem się, jak Sebastian pokonuje drugiego już tego dnia mistrza... 7:6. Dla takich chwil warto jeździć na turnieje! |CDA|

Cześć!

Co jest najlepszym lekarstwem na wszelkie choróbska czy jesienną chandrę? Śmiech, bo śmiech to zdrowie. Zatem smacznego – pełna łycha lekarstwa. Tylko uważajcie, bo można się czasem zadławić...

Nie rób tego w domu

...ani w żadnym innym miejscu!

Nie powtarzajmy tego! Nigdy! Osobom, których psychika nie jest wypaczona, stanowczo odradzamy lekturę, pozostałych zapraszamy, im i tak jest wszystko jedno...

MECHANIK

Znajomy mieszkający koło Koluszek jako dobre dziecko chciał pomóc ojcu (chodził wtedy do 7 klasy podstawówki). Ojciec miał przecudnej urody, w kolorze czerwonym motorower marki (chyba) Romet – Komar 3. Znajomy mieszkając na wsi brał udział w różnych pracach polegających na naprawach sprzętu gospodarczego i według swojej wiedzy, był już niezłym mechanikiem. W pewnym momencie ojciec znajomego postanowił sprzedać motorower i umówił się z kupcem na oględziny i próbę sprzętu. Motorower – według znajomego – miał wadę, która mogła wpłynąć na ocenę sprzętu, a tym samym zaniżyć cenę. Przy hamowaniu piszczały hamulce. Cóż zrobił – to oczywiste – przesmarował hamulce dokładnie towotem. Tatuś przy prezentacji wsiadł, odpalił, rozpędził się i... zahamował na drzwiach stodoły łamiąc widelec, krzywiąc koła i tłukąc się niemiłosiernie. Sprzęt do wyrzucenia. Siedzenie znajomego przez długi czas nie mogło służyć do zwykłych celów, ponieważ ojciec regularnie przez kilka tygodni „przypominał" mu pomysły racjonalizatorskie.

BYĆ JAK DAVID COPPERFIELD

Było to dość dawno – może 10 lat miałem, przyjeżdżałem do babci na wakacje jak co roku, by zobaczyć się z kuzynem, bo mieszkaliśmy w odległych od siebie miejscowościach, widzieliśmy się rzadko, więc zawsze coś głupiego nam wpadało do głowy. Raz oglądaliśmy magików, jak to wychodzą z worków czy trumien zasypanych ziemią. Stwierdziliśmy, że jeśli oni mogą, to my też. W pobliżu była tak stara rudera z owsem czy czymś ziarnistym. Wpadliśmy na pomysł, że zakopiemy się w takim czymś, a że byliśmy we dwóch, kuzyn jako starszy o rok powiedział, że on pierwszy. Wziąłem łopatę i wykopałem otwór, kuzyna wsadziłem do worka, zawiązałem i w razie czego dałem mu rurkę do coli, co by się nie udusił. Wrzuciłem go w tym worze do dziury i zasypałem. Ponieważ było gorąco, poszedłem po picie i zapomniałem o kuzynie. W domu zapanowało poruszenie, po 15 min babcia z ojcem zaczęli się interesować, gdzie jest kuzyn, bo byliśmy nierozłączni. Pamiętam, że ze stoickim spokojem odpowiedziałem – jest w worku na dnie owsa. Stary z dziadkiem się rzucili do odkopywania i wyciągnęli go półprzytomnego. Na tyłku nie mogłem usiąść przez dobry tydzień i miałem zakaz oglądania TV przez miesiąc.

POPICORN

Kiedyś – dawno, dawno temu wpadł do mnie kolega. Jako że nikogo nie było w domu, a ja byłem wielce odpowiedzialny, postanowiłem popisać się przed nim sztuką robienia popcornu. Wystawiłem prodiż, nalałem oleju (dużo) i podpaliłem pod największym palnikiem. Poszedłem prowadzić miłą konwersację z kolegą, gęsto przeplataną dowcipami itp. Nagle opary wydostające się spod drzwi od kuchni zwróciły moją uwagę. Wszedłem i okazało się, że zapomniałem przykryć prodiż. Spróbowałem, co się stanie z jednym ziarenkiem wrzuconym do naczynia – poczerniało i się zwęgliło. Stwierdziłem, że to pewnie dlatego, że olej wyparował. No cóż, trzeba dolać więcej. Po dolaniu i (tym razem) przykryciu powróciłem do poprzedniej czynności. Kiedy wróciłem do kuchni i podniosłem przykrywkę, obłok przykrył mi pole widzenia. Nie zważając na takie drobnostki poszedłem do pokoju, przebrałem się i wróciłem z maską do nurkowania na twarzy, z ręcznikiem przepasającym usta i w rękawicach do prac budowlanych. Jakże się zdziwiłem łuną bijącą przez szybę kuchni – światła przecież nie zapalałem. Otworzywszy drzwi, ujrzałem płonący prodiż. Jako że już wiedziałem, iż ogień gasi się wodą, zalałem szybko ognisko z około 0,5 l kubka stojącego w zlewozmywaku. Jakie było moje zdziwienie, kiedy zaraz po wlaniu było małe „buuuuuum"! Cała kuchnia czarna, koszulka i spodenki upaćkane. Na szczęście mój rodziciel jako wyrozumiały człowiek nie rozmawiał ze mną o tym wypadku za pomocą paska.

PORZĄDKI

Mając lat 5 bardzo chciałem pomóc w porządkach w domu. Miała to być niespodzianka, więc działałem sam. Zamknąłem się w łazience i wsypałem do kibla 5 kg proszku do prania. Potem postanowiłem spuścić wodę, co sprawiło, że proszek zaczął stopniowo przekształcać się w pianę. Potem było go więcej, niż mogło zmieścić się w muszli. Efektem była piana do kostek, ale trzeba przyznać, że później było tam czyściutko... (ale to chyba od szybkiego zbierania piany przez rodziców).

PRZYCZEPKA

Gdy miałem lat 12, ojciec pożyczył od kolegi przyczepę. Wykorzystywałem każdą okazję, aby pojeździć na niej i poczuć wiatr we włosach. Razu pewnego, gdy zatrzymaliśmy się koło domu, chciałem udowodnić swoją odwagę skokiem z przyczepki na beton. Otóż mądry 12-latek wyskakując z tego wspaniałego pojazdu zapomniał, że owa przyczepa ma podniesioną burtę. W akrobatyczny i spektakularny sposób zahaczyłem jeszcze o błotnik, po czym w piękny sposób wylądowałem twarzą na betonie. Na szczęście nie odbiło się to ani na psychice, ani na wyglądzie.

Pilnie proszę o pomoc!

Jest to autentyczny list do jednego z czasopism poradnikowych. Niech jego nadawca pozostanie anonimowy...

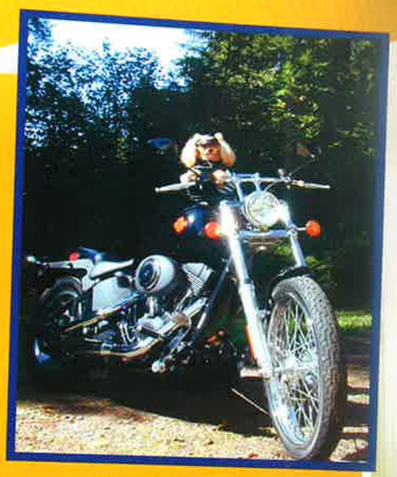
Pilne pytanie. Proszę o pomoc. Potrzebuję wyczerpującej odpowiedzi. Z góry dziękuję.

Jakiś czas temu zacząłem podejrzewać żonę o zdradę. Skąd się dowiedziałem. No bo zachowywała się typowo dla takich sytuacji. Gdy odbierałem telefon w domu, po drugiej stronie odkładano słuchawkę. Miała często spotkania z koleżankami, niespodziewane wyjścia na kawę czy po książkę. Na pytanie „z kim z naszych wspólnych znajomych się spotyka" odpowiadała, że są to nowe przyjaciółki i ja ich nie znam. Zazwyczaj czekam na taksówkę, którą ona wraca do domu, jednak żona wysiada kilkaset metrów wcześniej i resztę drogi idzie na nogach, tak że nigdy nie widzę, jakim samochodem przyjeżdża i z kim.

Kiedyś wziąłem jej komórkę tylko po to, by zobaczyć, która godzina. Wtedy ona po prostu dostała szału i zakazała dotykać jej telefonu. Przez cały ten czas nie mogłem się zdecydować, aby porozmawiać z nią o tym wszystkim. Pewnie nie dowiedziałbym się prawdy, gdyby nie przypadek. Pewnej nocy niespodziewanie gdzieś wyszła. Zorientowałem się, że coś nie tak.

Wyszedłem na zewnątrz. Postanowiłem schować się za naszym samochodem, skąd był doskonały widok na całą ulice, co pozwoliłoby mi zobaczyć, do jakiego samochodu wsiądzie. Kucnąłem przy swoim wozie i nagle z niepokojem zauważyłem, że tarcze hamulcowe przy przednich kołach mają jakieś brunatne plamy, podobne do rdzy.

Proszę mi odpowiedzieć, czy ja mogę jeździć z takimi tarczami hamulcowymi, czy trzeba je stoczyć? Jeżeli natomiast trzeba ja wymienić, czy można zamontować tańszy zamiennik, a nie oryginalne, a jeśli tak, które najlepiej?



KÓŁKO

Miałem może z 10 lat, kiedy to sam naprawiałem swój rower. Polegało to na tym, że trzeba było odkręcić przednie koło (bo coś z nim było nie tak, chyba było trochę skrzywione) i przykręcić drugie takie samo z innego roweru, nic trudnego. Odkręciłem złe, przykręciłem dobre i po robocie. Zadowolony z wykonanego zadania postanowiłem pojechać zakupić loda swoim wyremontowanym rowerkiem. Wyjechałem na ulicę i jadę, rozpędziłem się już dość dobrze i mknę w kierunku sklepu. Ale taka monotonna jazda to żadne wyzwanie dla 10-latka i postanowiłem poderwać przód roweru i pojechać na tylnym kółku, tak też zrobiłem. Szarpnąłem kierownicą i co widzę? Przednie kółko zostało na drodze i jedzie własnym torem. Oczywiście na tylnym kółku za dobrze jeździć nie umiałem, toteż po kilku sekundach widełki roweru zaryły w asfalt, ja przez kierownicę uderzyłem centralnie twarzą o ulicę. Podniosłem się, złapałem za twarz i poczułem od razu, że powiększa się z każdą sekundą. Rozpłakałem się, wziąłem w jedną rękę resztę roweru, w drugą kółko, które było za słabo przykręcone i zatrzymało się kilkadziesiąt metrów dalej na chodniku, i wracam do domu. Po drodze mijam kilka osób, które jak na mnie patrzyły, nie były w stanie słowa powiedzieć. Efekt: wstrząs mózgu, twarz jak u boksera po wyniszczającym 12-rundowym pojedynku i cudem uratowane przednie zęby, które to po tym wyczynie ruszały mi się do przodu i do tyłu...

TELEMARK

Historia zdarzyła się dobrych parę lat temu, kiedy mój wiek można było jeszcze zapisać w postaci jednej cyfry, a w głowie aż huczało od niezbyt mądrych pomysłów. W tamtym czasie mieszkałem jeszcze w Gdańsku – Oruni. Niedaleko mego domostwa znajdował się całkiem spory plac budowy z 20-metrową stertą żwiru. Pewnego niezbyt pięknego dnia postanowiłem wdrapać się na ową górkę. Kiedy byłem na szczycie, postanowiłem zrobić coś jeszcze. Nie tracąc zbyt wiele czasu, wybrałem najgłupszy pomysł, jaki wepchał się do mej głowy. Zafascynowany wyczynami naszych skoczków wyobraziłem sobie siebie w kombinezonie i nartach. Jednak na tym nie poprzestałem. Zapragnąłem polecieć tak jak oni. Jak „pomyślałem", tak też uczyniłem. Bez wahania odbiłem się i „pofrunąłem". Przez pierwsze 10 metrów było całkiem przyjemnie. Kiedy jednak chciałem zakończyć skok telemarkiem, coś poszło nie tak. Kiedy się ocknąłem, zobaczyłem długi ślad w piasku kończący się na stercie gruzu i kamieni. Na szczęście nic poważnego mi się nie stało. Kilka siniaków, zadrapań i ból kręgosłupa przez kolejne dwa tygodnie.

Hakerski atak na Pentagon

Wszyscy hakerzy świata mogliby się uczyć od tego gościa. Nigdy wcześniej ani nigdy później nikt tak nie dopiekł ważniakom z Pentagonu. Oto, jak przebiegał najgroźniejszy w historii atak hakerski na Pentagon...

Rozbiegane oczka spoglądały przez grube okulary w drucianych oprawkach wprost na ekran monitora.

Login: Allah
Password: kwiatuszek

Wpisały szybko wprawne palce.
– Hahaha – mężczyzna siedzący przed komputerem zaśmiał się złowieszczo. Założył czarne nakładki na okulary – wydawały się odpowiednie, po czym zapuścił się w cyberprzestrzeń. Włączył arcyniepokonany program do hakowania i zaczął pisać.

www.pentagon.us
/hack

– Hahaha – opętańczy rechot. – Chwila triumfu jest bliska! – mężczyzna czy też chłopak, na którym lata siedzenia przed kompem odcisnęły straszliwe piętno, krzyknął w ekran monitora. Szybko wklepał komendę, na ekranie zamigotały litery.

Chcesz potwierdzić... Chcesz potwierdzić... Chcesz potwierdzić.

Tak/Nie.

Chciał się nad tym jeszcze zastanowić, czy dobrze robi. To było gorsze niż atak terrorystyczny, bardziej obłąkane niż w przypadku wszystkich rezydentów szpitala psychiatrycznego w Wąchocku. Ale nie była mu dana przez Boga sztuka myślenia.

Klik.

Tak.

Po 20 minutach do drzwi Pentagonu zapukał chłopak. Był ubrany w czerwono-biały kombinezon i białą czapeczkę z logo jakiejś pizzeri.
– Jedna pizza z anchois. 22 dolary 80 centów. Z podwójnym serem.

Przed ekranem komputera haker śmiał się demonicznie, zajadając się kanapką. Bo on wiedział! Wiedział dobrze – w Pentagonie nienawidzą anchois!!!

Mężczyźni i kobiety oraz odwrotnie, takoż razem i osobno

Zerwałam z chłopakiem w dniu, w którym akurat mieliśmy iść razem do kina; 2 godziny później zabrał na mój bilet koleżankę (szybki, nie?).

Ten sam eks dwa dni później wysłał mi wiadomość: *„Może jak pobędziesz sama trochę i zobaczysz, że wszyscy faceci chcą tylko jednego, przekonasz się, że byłem dobry".*

Jakiś czas temu znajoma oznajmiła mi, że zrywa kontakt z facetem, z którym jeszcze do niedawna kręciła. Jej powód (jak dla mnie – dobry):
– Bo miał do mnie pretensje o wszystko. Stwierdził, że nie chce mieć ze mną nic wspólnego, bo jestem puszczalska (panna jest dziewicą), a przy okazji jest obrażony, że się z nim nie chciałam przespać po studniówce. I zrozum tu chłopa...

***

Idziemy z paczką znajomych. Kolega (K), drugi kolega (K2) i dziewczyna drugiego kolegi (D2) rozmawiają:
(K): Może pójdziemy na jakieś piwo?
(K2): Ja nie mam ochoty. Idę do domu.
(D2): A ja z przyjemnością pójdę.
(K): Ja bym jej nie puszczał.
(D2): Ja się sama puszczam tam, gdzie chcę!

Dziewczyna kolegi po chwili załapała i zaczęła się tłumaczyć, ale to już nic nie dało, wszyscy zanosili się od śmiechu.

***

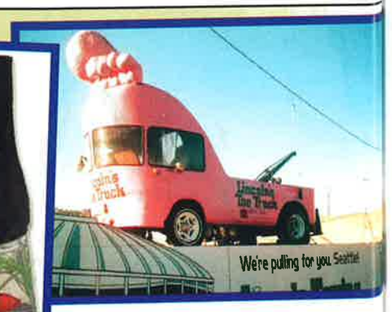
Najwyższa pora zerwać z kawalerstwem

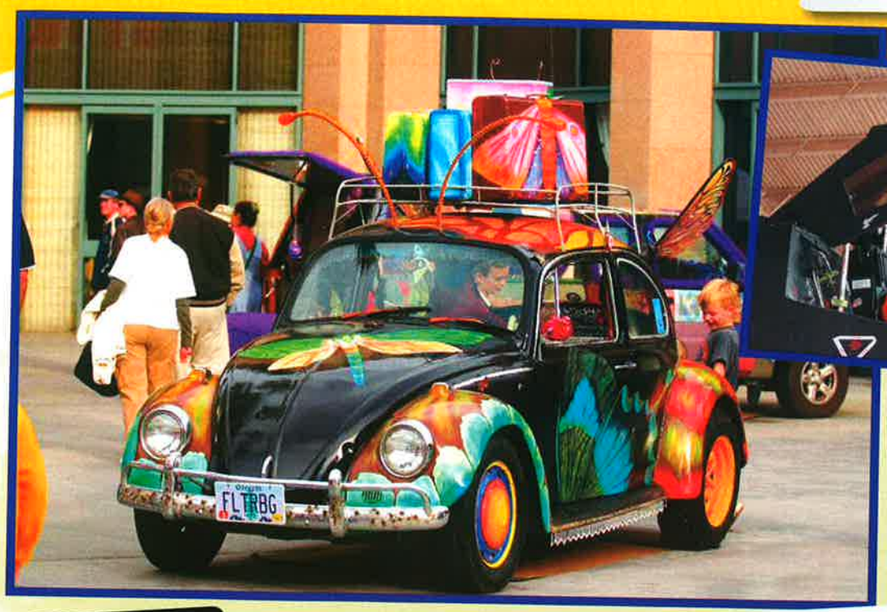
1. Twoja skarpetka rzucona w stronę ściany nie przykleja się do niej. Nawet nie łamie się wpół. Ona łamie ścianę...
2. Gdy w dowolny dzień tygodnia nie pojawiasz się w barze za rogiem, barman ze stuprocentową pewnością dzwoni na policję.
3. Twoja lodówka od dłuższego czasu żyje własnym życiem. I nie jest to pokojowa forma istnienia.
4. Z zamkniętymi oczami, po pierwszym jęku „aktorki" na Polsacie w sobotni wieczór potrafisz podać jej wymiary, imię i telefon.
5. Pierwszym słowem, jakie przychodzi ci na myśl na widok 70-letniej pani Jadzi z naprzeciwka, jest „ognista".
6. Twój kot sam wymienia sobie piasek w kuwecie.
7. Twoi rodzice zastanawiają się nad adopcją wnuka.
8. Masz tak niskie rachunki za telefon stacjonarny, że gdy z niego dzwonisz, w słuchawce słychać wściekłe warczenie szefa Tepsy.

ZNALEZIONE W WIKIPEDII

To naprawdę tam było... do czasu. A potem poprawiono. Ale czy wszystko? Dlatego lepiej do zawartych tam treści podchodzić z pewnym takim... sceptycyzmem.

1. **Malediwy:** właściwie małe diwy, inaczej młodociane śpiewaczki.
2. **Sieciechowice:** mieszka tam bardzo fajna dziewczyna o imieniu Ela. Nie znam równie cudownej dziewczyny jak ona, niestety nie jest zainteresowana moją osobą. Ale mimo to i tak ją bardzo lubię, a może nawet jeszcze bardziej.
3. **Definicja szczypty:** szczypta, co chceta.
4. **W haśle „gotyk" ktoś wpisał:** ...charakteryzuje się wysokimi wieżami przypominającymi kształtem fallusa. Na początku XII wieku Darwin z Leonardem Da Vinci wymyślili owalny kształt muszli klozetowej, dzięki czemu można było uniknąć tak powszechnego wtedy brudzenia spodni własnym kałem.
5. **Tomahawk:** tomahawk ma swój źródłosłów jeszcze w czasach starożytnych Indian, była to broń miotana, rzucana, ciskana na wstrętnego wroga. Obecny tomahawk jest również wyrzucany i leci spadając na głowę nic niespodziewającego się przeciwnika. Odbywa się to za pomocą supernowoczesnej techniki. Na szczęście tomahawki nie są sterowane z pomocą systemu operacyjnego Windows, często bowiem musiano by resetować pocisk, aby przypadkiem nie zawrócił i nie uderzył w wyrzutnię.
6. **Hodowla chomików:** chomiki to superowe zwierzaki!!! Kupcie sobie takiego!!! Ja mam syryjskiego, chińskiego, dżungarskiego i stepowego. Trochę dużo... Chomiki syryjskie i dżungarskie lubią marchewkę i winogrona, chińskie – sałatę, stepowe – jabłka i karmę dla papug. A i nie dawajcie im ziemniaków! Zdechną!
7. **Jemiołuszka cedrowa:** jemiołuszki to bardzo egzotyczne zwierzęta. Lubią przebywać w Azji i na Grenlandii. W Polsce nie można spotkać takich ptaków! Dziękuję! Hihihihi!
8. **Krzyżówka:** krzyżówkę rozwiązuje się łatwo, jeśli ktoś zna wszystkie hasła do niej. Podane są hasła, np. zdrobniale dziewczyna (odp. dziewczynka) i wpisujesz to w krateczki, o ile liczba liter zgadza się z kratkami.
9. **Jabłko:** owoc w skórce z pestkami, smaczny, nadaje się do sprzedaży hurtowej i detalicznej; można go zepsuć, zjeść, jak również stosować do różnego typu zabaw, jest wiele odmian tego europejskiego owocu, przewija się w wielu opowiadaniach, mitach itp. Mówi się jabłko Adama, bo Adam kiedyś zjadł jabłko i na pamiątkę mężczyźni mają bardzo czuły punkt na uderzenia przez innego mężczyznę, jak również przez kobietę; w walkach wschodu i zachodu stosowano jabłka do otrucia wroga trując jedną z połówek.
10. **Chomik stepowy:** jak sama nazwa wskazuje, jest zwierzęciem, które doskonale stepuje. Czasami nawet robi to lepiej niż Andrzej Rosiewicz, ba, nawet sam Fred Astaire.
11. **Hektor:** Hektor to był najfajniejszy kolo na ziemi. Był dzielnym wojownikiem trojańskim. Był również dziedzicem tronu. Przykładny mąż i ojciec. Po obejrzeniu filmu „Troja" skapowałam się, że to spoko facio był.
12. **Jan ze Sienny:** Jan ze Sienny – współcześnie nam żyjący mężczyzna płci męskiej poruszający się po drogach samochodem marki fiat sienna, oglądający się za koleżankami w spódnicach płci obojga.
13. **Kamil Kosowski:** (...) jest śliczny, jak nie wiem co i mam nadzieję, że poczeka na moją pełnoletność z 5 lat...
14. **Szymon Szymonowic:** kochał psy, świnie i górskie powietrze. Miał dwie żony: Stanisławę, Bronisławę. Miał jedną kochankę o imieniu Michalina.
15. **Definicja risotta:** są to gołąbki o wydepilowanych pachach.





Autentyki

Dawno, dawno temu, gdy byliśmy dziećmi...

Parę lat temu, kiedy rodziną wracaliśmy z grobu dziadka (ja, mama, tata i młodsza siostra), gdzieś z boku, wyżej (bo to cmentarz na pagórkach jest), odbywała się msza żałobna. Siostra patrzy i krzyczy radośnie:
– Mamooo! Chodźmy, tam jest festyn!

***

Miałem wtedy chyba ze 4 lata. Po raz pierwszy byłem w Sopocie. Przechadzałem się z rodzicami po molo i wyjechałem z takim tekstem:
– O kur*a! Ale się tych łabędzi napier**liło.
Podobno całe molo leżało ze śmiechu.

***

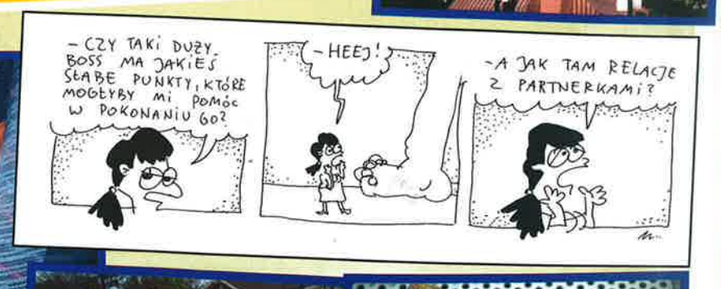
Z opowieści mojej mamy. W wieku „a co to, a czemu, ale dlaczego" szliśmy sobie grzeczniutko za rączkę po chodniku, ludzi tłum. W pewnym momencie się zatrzymałem, po czym zrobiłem parę kroków i znowu stoję. I tak parę razy, a mama cierpliwie czekała, aż skończę obliczenia. Po kilku takich próbach głośno (stała kawałek ode mnie) zadałem Bardzo Ważne Pytanie: „mamo, a dlaczego jak idę, to mi się sisiolek kiwa, a jak nie idę, to nie?". Do dziś dumny jestem z siebie, że takimi poważnymi sprawami już wtedy się zajmowałem.

***

Sąsiadka miała dwóch synów w wieku 3 i 5 lat. Stała kobieta z latoroślami w kolejce pod kioskiem Ruchu. Młodszy zaczął się niecierpliwić i w pewnym momencie wypalił:
– Kulwa, ja już chcę do domu.
Matka zrobiła się pąsowa, ale nim zdążyła coś powiedzieć, odezwał się starszy syn.
– Maciek, nie mówi się kulwa. Kobieta od razu urosła słysząc, jakiego ma rezolutnego synka. – Mówi się kurr*a.

***

Moja lepsza połowa dziecięciem będąc jeździła na wakacje na wieś do babci. Rodzice dojeżdżali, kiedy mogli. No i kiedyś mój Pawełek (miał wtedy ze 4 lata) był z mamą w sklepie i chciał, by mu coś kupić. Mama mu odmówiła mówiąc, że na chlebek nie starczy. Pawełek był zgodnym dzieckiem, więc poniechał marudzenia, ale chlebek sobie zapamiętał. Parę dni później poszedł – tym razem z ojcem – do tego samego sklepu po piwo na klina (strasznie ich wszystkich suszyło po bratersko-szwagrowskiej popijawie). Ojciec kupuje to i owo, a na koniec prosi o 6 piw. I w tym momencie odzywa się Pawełek (z totalnym smutkiem w głosie i oczyma oraz miną jak kot w „Shreku"):
– Tatusiu, na chlebek nam nie starczy...
Cały sklep zamarł, a następnie popatrzył na ojca mojej lepszej połówki jak na ostatniego żula, co to dziecku na chleb żałuje. Długo się ojciec później do sklepu nie chciał wybrać...



SPIS RZECZY

MULTIMEDIA Z PC
Jeśli masz komputer do gier, a chcesz kupić inny, który mógłby być wykorzystywany jako domowe centrum multimedialne (i to w HD!), nie musisz płacić za niego fortunę. O tym, jak w ekonomiczny sposób zbudować multimedialnego PC-ta, piszemy na **s. 138.**

NEWSY, PLOTKI, CIEKAWOSTKI
Co piszczy w świecie hardware'u? Zepsute PC-ty... A na poważnie – najświeższe technologiczne nowinki znajdziesz na **s. 142.**

TESTY
Wysyp testów – sprawdzamy notebook dla graczy od Asusa, porównujemy dwie nowe myszki przeznaczone dla profesjonalnych wymiataczy, przyglądamy się standardowi SLI i oceniamy jego realną przydatność. A zaczynamy na **s. 144.**

KONFIGURATOR
Przegląd rynkowych cen i test komputera Elda. Zobacz, co trzeba mieć, aby grać w World of Warcraft i Football Managera – na **s. 154.**

WADEMEKUM
GIMP to mimo nazwy bardzo poważna, bogata w opcje, a co najważniejsze – darmowa aplikacja do obróbki plików graficznych i fotografii. Jak z niej korzystać? Piszemy na **s. 156.**

TRENDY
W tym numerze o holografii. Co to takiego i jak może zmienić nasz świat? Wizje na ten temat snujemy na **s. 158.**

NDSN
Jak co miesiąc przestrzegamy – Nie daj się nabrać! Na co tym razem? Sprawdź na **s. 160.**

MAGAZYN
Czarny Iwan ogląda DVD, Ghost nowości kinowe, a Eld czyta Pratchetta i zaznajamia się z dwójką panów, którzy najwyraźniej mają się ku sobie. O co w tym wszystkim chodzi? Dowiesz się na **s. 164.**

>>> Multimedialnego PC-ta najlepiej zamknąć w małej obudowie, dzięki czemu będzie dobrze wyglądał nawet w salonie.

>>> Napęd Blu-ray to najdroższa część takiej maszyny – kosztuje od 2,5 tysiąca złotych w górę!

>>> Napędy HD DVD są na szczęście znacznie tańsze – można je kupić już za około 500 złotych.

>>> Przedni panel z gniazdami USB przyda się choćby do podłączenia czytników kart pamięci.

HD na PC

Kino domowe na PC jeszcze niedawno wymagało przede wszystkim mocnych procesorów. Sytuacja uległa zmianie z premierą obecnej generacji kart graficznych. Dzięki nim Media PC może być znacznie tańszy – i tym zajmiemy się w pierwszej kolejności. Ale że sam odtwarzacz to nie wszystko, znajdziecie tu również krótki przegląd technologii służących do wyświetlania obrazu oraz sposobów na słuchanie dźwięku przestrzennego – oczywiście też z peceta.

Sprzętowe wspomaganie odtwarzania filmów przez karty graficzne ma długą historię, ale wraz z nadejściem ery HD stare rozwiązania przestały wystarczać. Za dekodowanie filmów musiał się wziąć procesor – i to bardzo mocny, **bo płynne odtwarzanie obrazu w rozdzielczości Full HD możliwe było dopiero na szybkich dwurdzeniowcach**. Zmieniło się to dopiero z premierą układów serii 8xxx Nvidii oraz HD2xxx AMD/ATI. Ale co ciekawe, do najmocniejszych kart tych serii (8800 oraz HD2900) trafiły okrojone wersje dekoderów. Ma to sens, bo takie karty kupuje się do mocnych komputerów, a te są w stanie poradzić sobie z dekodowaniem obrazu w trybie programowym. Szkoda tylko, że na początku AMD twierdziło coś innego. Do wprowadzania w błąd firma przyznała się dopiero, gdy coraz więcej testerów zaczynało zadawać firmie bardzo niewygodne pytania...

PureVideo HD

Pierwsze na rynku pojawiło się rozwiązanie Nvidii, dostępne w pełnej wersji HD w chipach GeForce 8600, 8500 oraz 8400. Niestety nie jest idealne: choć w całości odciąża procesor przy dekodowaniu obrazu skompresowanego za pomocą kodeków MPEG-2 oraz H.264, przy VC-1 do części obliczeń musi zaprząc procesor. Wystarczy do tego na szczęście dowolny dwurdzeniowiec lub szybki jednordzeniowiec, więc ma to znaczenie tylko przy składaniu komputera do HD przy użyciu starszych komponentów.

Drugi problem to fakt, że **większość kart bazujących na chipsetach Nvidii nie jest wyposażona w złącza HDMI**, nie ma też zintegrowanych kart dźwiękowych, przez co niemożliwe jest przesyłanie materiału HD jednym przewodem. Na szczęście jeśli się dobrze poszuka, można takie karty znaleźć. Dobrym przykładem jest choćby testowany przez nas 8600 GT firmy Zotac, która umieściła na karcie dodatkowy układ odpowiedzialny za audio – co ciekawe, mimo tego dodatku, jest to i tak jedna z najtańszych kart z chipem 8600 GT.

UVD

Rozwiązanie AMD pojawiło się na rynku później, ale obecnie oferuje większe możliwości. Przede wszystkim dekoduje obraz HD niezależnie od użytego kodeka, więc komputer z kartą opartą o chip HD2400 lub HD2600 może być wyposażony nawet w słaby procesor jednordzeniowy. Ale uwaga – choć taki procesor wystarczy w zupełności do wyświetlania obrazu HD, jeśli będziemy chcieli oglądać AVI czy inne XviD-y, lepiej na taki minimalizm nie stawiać, bo okaże się, że będziemy mieli problemy ze zwykłymi filmami.

>>> Radeon HD2600XT to jedna z lepszych propozycji na kartę graficzną do komputera mającego odtwarzać obraz HD.

Wracając do UVD – w jego skład wchodzi zintegrowany układ audio, dzięki czemu większość kart nie ma problemu z przesyłaniem materiału HD dalej. Rozwiązanie AMD ma jeszcze jedną zaletę. Moc drzemiącą w chipach można wykorzystać nie tylko do dekodowania obrazu, ale również do jego kodowania. Dzięki temu karty te bardzo mocno przyspieszają np. zamianę formatów obrazu wideo – bo nie odpowiada za to procesor, a karta graficzna.

Aby jednak nie było, że AMD jest we wszystkim lepsze, warto w tym miejscu przypomnieć, że 8600 GT Nvidii nadaje się do gier lepiej niż HD2600 (o HD2400 nawet nie wspominając), więc jeśli uzupełnimy go mocniejszym procesorem, będziemy mogli zagrać nawet w najnowsze produkcje – w przypadku AMD będzie z tym niestety nieco gorzej.

Jaki napęd?

Do wyboru mamy dwa standardy HD – Blu-ray oraz HD DVD. Ale w praktyce, w chwili obecnej w PC-tach sens ma tylko ten drugi, bo sam napęd Blu-ray to ponad 2,5 tysiąca złotych, a przecież trzeba jeszcze doliczyć do niego kosztujący co najmniej 1000 złotych komputer. Za mniej można już kupić konsolę PlayStation 3 (1599 zł), która – poza faktem, że jest przecież konsolą do grania – bez problemu odtwarza również filmy w tym standardzie.

Znacznie lepiej jest w przypadku HD DVD. Napęd można kupić już za około 500 złotych, podczas gdy do konsoli X360, aby mogła odtwarzać filmy w tym formacie, trzeba dokupić zewnętrzny napęd na USB. A to nie tylko średnio wygląda, ale też sprawia, że cena rośnie do 2048 zł (gdy kupimy „gołą" X360) lub 2348 zł, gdy zechcemy nabyć znacznie bardziej sensowną wersję Premium (choć ponoć przed świętami można się spodziewać obniżek).

>>> Konsola Sony PlayStation 3 to najtańszy obecnie odtwarzacz formatu Blu-ray.

>>> By konsola Xbox 360 mogła odtwarzać filmy w formacie HD DVD, konieczne jest dokupienie zewnętrznego odtwarzacza.

Czy naprawdę potrzebuję HDMI?

Teoretycznie tak – obraz HD może być przesyłany jedynie w formie zakodowanej, a przynajmniej tak straszono konsumentów, gdy wchodził na rynek. Miało to zapobiegać kopiowaniu filmów przez piratów, ale póki co wymóg ten nie jest przestrzegany, do czego notabene przyczynił się między innymi Microsoft. Jego X360 nie ma wyjścia HDMI, więc zewnętrzny napęd HD DVD byłby w nim zupełnie bezużyteczny. A nie jest – studia filmowe póki co wybrały mniejsze bezpieczeństwo (ale że zarówno HD DVD, jak i Blu-ray są kopiowane w inny sposób, więc nie ma to właściwie znaczenia), a nie zmniejszenie liczby potencjalnych klientów.

W praktyce można więc przesyłać obraz poprzez złącza DVI, Component czy nawet D-Sub. Niezbyt duże znaczenie – przynajmniej w zastosowaniach komputerowych – ma także fakt, że tylko poprzez HDMI można przesyłać obraz i dźwięk. Niemal każda karta dźwiękowa ma złącze cyfrowe (S/PDIF), którym sygnał można przesłać do dekodera. Ba, co lepsze karty (np. seria Audigy i X-Fi Creative'a, czy Xonar Asusa) potrafią taki dźwięk zamienić na analogowy 5.1, który bez problemu można odtworzyć na każdym komputerowym zestawie głośników. A jeśli ktoś takiego nie ma, karty te mogą zasymulować przestrzeń nawet na dwóch głośnikach stereo czy słuchawkach.

Na czym to wszystko oglądać? A słuchać?

Czy projektor to już wszystko?

W idealnym świecie tak by pewnie było. Ale w naszej rzeczywistości nawet jeśli kupiliśmy model z wbudowanymi głośnikami, musimy się przygotować przynajmniej na jeszcze jeden wydatek – ekran.

Wprawdzie niektóre modele wyposażone są w systemy, które mają za zadanie sprawić, że nawet na kolorowej ścianie obraz będzie wyglądał naturalnie, ale sprawdzają się one jedynie przy płaszczyznach, które i tak wyglądają na białe. Dobrej jakości ekran to jednak nie tylko lepiej odwzrorowane kolory, ale także lepszy kontrast wyświetlanego obrazu – odbija bowiem światło znacznie lepiej niż najbielsze nawet ściany.

Ale ekran warto kupić po projektorze – to ułatwi wybór odpowiedniej jego wielkości. Warto też się zastanowić, jak go zamontujemy: na szczęście większość modeli zwija się (te lepsze – automatycznie) do tuby, a tę można zamontować nawet na suficie.

W przypadku zwykłych komputerów filmy ogląda się zazwyczaj na monitorze komputerowym. Z kinem domowym nie ma to zbyt wiele wspólnego, choć za około 2000 złotych można już obecnie kupić 24-calowy monitor panoramiczny potrafiący wyświetlać obraz Full HD (na przykład testowana w tym numerze iiyama) – więc **kino wysokiej rozdzielczości mieszczące się na biurku jest możliwe i nie kosztuje fortuny.** Jeśli jednak zależy nam na czymś więcej niż kino dla jednego widza, trzeba poszukać czegoś innego.

Na czym oglądać...

Najbardziej oczywiste są telewizory. Do wyboru mamy dwie technologie (CRT są obecnie na wymarciu, choć nadal oferują najlepszą jakość obrazu, OLED i SED to pieśń przyszłości): LCD oraz plazmę. Tańsze modele o przekątnych około 30 cali zapewniają rozdzielczość 720p, co najprościej rozpoznać po znaczku HD Ready. Co to jednak 720p jest? Wymóg formalny to 720 linii poziomych w formacie 16:9. W telewizorach LCD przekłada się to na matrycę nieco większą niż 1280×720, najczęściej 1366 x 768. W przypadku plazm mamy jednak do czynienia z 1024 x 768 rozciągniętymi do formatu 16:9. Wbrew pozorom nie jest to jednak widoczne – w każdym razie jakość obrazu przemawia na korzyść plazmy, aczkolwiek warto zwrócić uwagę nie tylko na to. Po szczegóły odsyłam jednak do przemyśleń Smugglera w ramce.

Telewizor to nie jedyne wyjście. Jeśli mamy więcej miejsca, najbliższe kinowym doznania zapewni projektor. Ich ceny jeszcze do niedawna mogły służyć do straszenia niegrzecznych rodziców, jednak w chwili obecnej na stworzenie domowej sali kinowej wystarczą dwa tysiące złotych – a to znacznie mniej niż kosztuje dający porównywalną wielkość obrazu telewizor. Fakt, że za modele dysponujące rozdzielczością Full HD trzeba już zapłacić znacznie więcej, ale... plazma lub LCD o przekątnej 100 cali kosztuje na dzień dzisiejszy coś koło 300 tysięcy złotych, a za niecałe 15 tysięcy można mieć projektor dający porównywalnej jakości obraz – tyle że jeszcze większy!

...i słuchać

Jeszcze jedno – na czym tego kina słuchać? Wybór jest spory. Najtańsze, ale wcale nie najgorsze, są słuchawki. Nie musi to być od razu model z kilkoma głośnikami czy osobnym, sprzętowym dekoderem. Ba, na dobrą sprawę takie coś można uznać za zbędny bajer, bo równie dobre rezultaty osiągniemy podłączając słuchawki do porządnej karty dźwiękowej. Narzekać można wtedy co najwyżej na brak furkoczących od basów nogawek, ale do tego niezbędny jest już duży subwoofer oraz domek lub bardzo cierpliwi sąsiedzi. Niestety, jeśli mieszkamy w bloku, o efektach dźwiękowych rodem z prawdziwego kina będziemy mogli tylko pomarzyć.

Gdy zamierzamy oglądać film w kilka osób, słuchawki to za mało – trzeba pomyśleć o głośnikach. Fakt, od biedy wystarczą nawet te wbudowane w telewizor czy niektóre modele projektorów. Z kinem domowym nie będzie to miało wiele wspólnego, choć pewną jego namiastkę mogą nam dać systemy symulujące dźwięk przestrzenny na dwóch głośnikach.

Najlepsze efekty osiągnie się jednak dopiero przy pomocy zestawów 5.1. Nie muszą to być od razu wielkie kolumny podłączone do niewiele mniejszego wzmacniacza. W warunkach blokowych (czytaj: „sala kinowa" w okolicach 20 metrów kwadratowych) równie dobre rezultaty przyniosą zestawy komputerowe. I wcale nie musi to być od razu sprzęt z własnym dekoderem i certyfikatem THX. Skoro mamy komputer, w zupełności wystarczą nam modele bez osobnego dekodera.

Warto jedynie zwrócić uwagę na budowę satelit i subwoofera. Najlepszy dźwięk dają modele „nudne", z drewnianymi skrzyniami i dość dużymi głośnikami. Wszelkie wynalazki w rodzaju dużo-małych-głośniczków czy płaskie-jak-kartka fajnie wyglądają, ale wydobywa się z nich dźwięk gorszej jakości.

Czy warto?

Przy obecnych cenach zaprzęgnięcie komputera do roli odtwarzacza HD w systemie kina domowego ma sens jedynie w przypadku standardu HD DVD Dostosowanie go do standard Blu-ray jest wprawdzie jak najbardziej możliwe, ale ze względu na ceny napędów, zupełnie nieopłacalne. Na szczęście nic nie stoi na przeszkodzie, by taką maszynę rozbudować później, gdy te już potanieją. W jednej obudowie można przecież umieścić więcej niż jeden napęd. Reszta, czyli procesor i karta graficzna, pozostaną bez zmian.

Warto też pamiętać, że taka maszyna może służyć nie tylko do oglądania filmów HD. To przecież nadal pełnoprawny pecet, który może do najszybszych nie należy, ale do surfowania w Sieci czy oglądania fotografii w zupełności wystarczy. Bez problemu pogramy też na nim w nieco starsze gry – i to na dużym ekranie.

Że to samo potrafią też konsole? To wypalcie przy ich pomocy płytkę z fotkami z wakacji albo załóżcie własnego bloga! ■ **Marchewa**

Gdzie szukać dalszych informacji?

Jedną z najlepszych w Internecie skarbnic wiedzy o wszystkim, co związane z HD, jest forum hdtv.com.pl. Wprawdzie na początku może do niego zniechęcić dość duża liczba reklam, ale po pierwsze, znacznej ich części można się pozbyć zakładając darmowe konto, a po drugie – tak obszernego zbioru informacji w języku polskim nie znajdziecie nigdzie indziej.

http://hdtv.com.pl/forum/

Plazma czy LCD?

Na to mam jedną odpowiedź: CRT. Klasyczny, dobry TV kineskopowy ciągle rządzi. Problem tylko w tym, że trudno kupić coś takiego wielkości, powiedzmy, 42" i by nie zajmował połowy pokoju albo nie kosztował majątku.

Jeśli mamy do wyboru LCD i plazmę – wybrałbym TV LCD, mimo że do MOICH zastosowań plazma teoretycznie byłaby lepsza. **Co przemawia za plazmą? Lepsza jakość obrazu (kontrast, prawdziwa czerń, brak smużenia).** Ba, nawet brak rozdzielczości HD czy HD Ready nie był dla mnie problemem, gdyż po prostu zamierzałem oglądać kablówkę, czasem jakiś film na DVD, nie bawiąc się w podłączanie komputera czy oglądanie TV w wysokiej rozdzielczości. Nie zniechęcił mnie też wyższy niż w LCD pobór mocy.

Dlaczego zatem wybrałem LCD? Bo poczytałem na rozmaitych forach dla telemaniaków mnóstwo dobrych rad, jak „dotrzeć" taki TV. Nie ma tak, że kupujesz, włączysz i oglądasz – ryzykujesz wówczas m.in. wypalenie logo stacji na ekranie. Po przejrzeniu wielu tych porad, po których *„prawie nie ma szansy, by to się stało"* (dodam, że „docieranie" winno trwać około... 300 godzin) doszedłem do wniosku, że... mam to gdzieś. Ja chcę TV wypakować z pudła, podłączyć i oglądać, nie przejmując się niczym więcej. I dlatego kupiłem TV LCD.

Dodam tylko, że wyrażam tu tylko i wyłącznie własną opinię, z którą nie musicie się zgadzać. Wierzę, że są i tacy, którzy z plazmowymi TV nie mieli i nie mają żadnych problemów. Tym niemniej nie chciałem ryzykować, że znajdę się w grupie, która nie miała tego szczęścia.

Smg

A może jednak projektor?

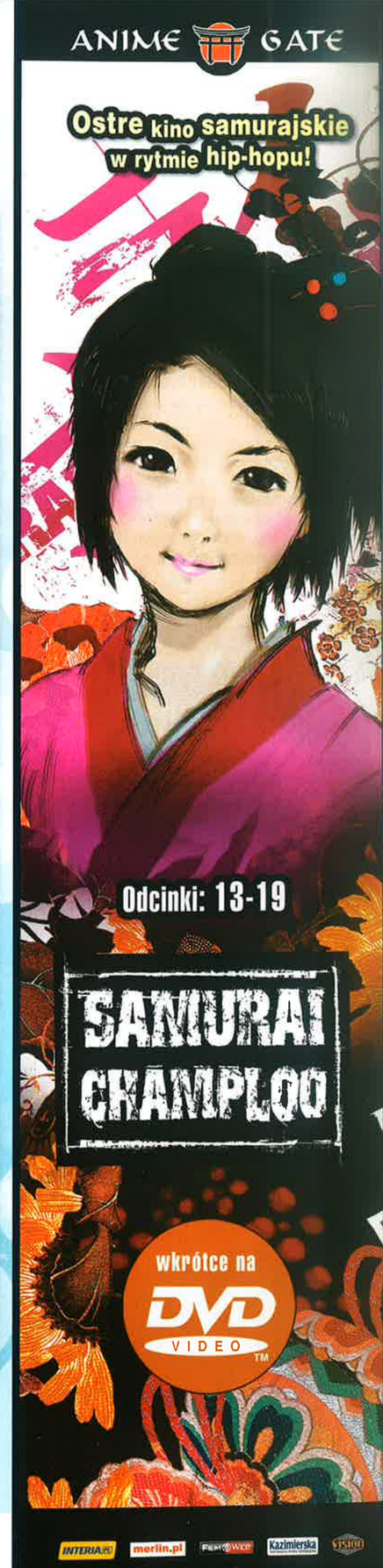
Dlaczego do kina domowego powinniśmy wybrać projektor? Na to pytanie można odpowiedzieć bardzo prosto – ponieważ jest przeznaczony do kina domowego. Jego parametry i funkcje są specjalnie dostosowane do odtwarzania filmów, a to jest głównym zadaniem projektora (w przeciwieństwie do telewizora). Wielkość obrazu wyświetlanego w kinie domowym oczywiście nie jest bez znaczenia. Telewizory, których chcielibyśmy użyć do stworzenia kina domowego, mają ekran o przekątnej sięgającej nawet 100 cali. Niestety taki zakup wiąże się z wydatkiem nawet do... 380 tys. zł. Tymczasem projektor, za pomocą którego można uzyskać obraz o przekątnej od 60 do nawet 300 cali, będzie nas kosztował od około 2000 do 13 000 zł w wersji Full HD. Dodatkowo, może nieco generalizując, można powiedzieć, że tam, gdzie kończy się rozmiar ekranu telewizora, zaczyna się rozmiar projektora. Waga obu urządzeń to dwa odległe bieguny: 500-kilogramowy telewizor daje obraz porównywalny z projektorem o wadze 5 kg.

Telewizor jest używany codziennie, bez wytwarzania specyficznej atmosfery. Często nawet odbiera przez wiele godzin, gdy nikt nie ogląda programu. Przed filmem wyświetlanym za pomocą projektora zasiadamy w kinie domowym i możemy się cieszyć chwilą wytchnienia podczas oglądania. Dlatego też zupełnie innego znaczenia nabiera fakt, że lampy w projektorach mają trwałość 3000 godzin. Dla telewizora to faktycznie niewiele. Ale 3000 godzin poświęconych na obejrzenie każdego dnia półtoragodzinnego filmu daje ponad 2000 obejrzanych filmów lub użytkowanie przez blisko 5 lat. To znacząca różnica z punktu widzenia kosztów. Nowa lampa do projektora kosztuje zaledwie 1500 zł.

Jakość obrazu, jego kolorystyka i ogólne wrażenia wizualne są jednymi z najważniejszych kryteriów wyboru sprzętu do kina domowego. Tradycyjne telewizory mają zbyt jasny obraz i za dużą luminancję światła, co przy oglądaniu filmów przeszkadza i nie zapewnia komfortu sali kinowej. W takich warunkach natomiast projektory spisują się doskonale, gwarantując optymalne warunki akustyczne i wizualne. Dodatkowo na ich korzyść przemawia fakt, że są małe i poręczne – a dzięki takim modelom jak Epson EMP-DM1 można zapewnić sobie „przenośne kompletne kino domowe", czyli projektor, DVD i głośniki w jednym.

Tomasz Jaroszewicz – Visual Instruments Account Manager w firmie Epson, uznanej od roku 2001 przez Decision Tree Consulting (DTC) Worldwide za najlepszego sprzedawcę projektorów na świecie.

>>> EMP-TWD10 to połączenie projektora o rozdzielczości 720p z odtwarzaczem DVD i głośnikami. W zestawie znajduje się też składany ekran o przekątnej 80 cali, brakuje więc tylko możliwości odtwarzania filmów HD – ale do tego mamy przecież peceta. Cena: 4499 zł.



SHORTY

Nie 8700, a 8800GT
Chipset G92 (a raczej G96, ponoć prawdziwy G92 pojawi się dopiero po nowym roku) znajdzie się w kartach 8800GT, nie zaś w 8700. Premiera już 29 października. Reszta danych, czyli wydajność niewiele ustępująca 8800GTX i cena około 250$, pozostaje bez zmian.
www.nvidia.com

Radeon HD2950
19 listopada na rynku pojawi się nowy Radeon bazujący na chipie RV670. Będzie to przygotowana w innej technologii nowa wersja HD2900. Największe różnice to cena (199$ lub 249$, zależnie od pamięci i zegarów) i wydajność, która ma przewyższać HD2900 i 8800GT.
www.amd.com

8800GTS 320 MB RIP
Wraz z premierą 8800GT z rynku zacznie znikać bardzo popularna obecnie GTS z 320 MB RAM-u. Pozostanie tylko wersja 640 MB, ale uwaga – ma mieć więcej jednostek shader, co jeszcze bardziej zbliży jej wydajność do GTX-a i pozwoli zachować przewagę nad nowym GT.
www.nvidia.com

Co trzy – to nie dwa
Wraz z premierą 8800GT pojawić się mają drivery pozwalające na pracę w SLI trzem kartom 8800GTX lub Ultra. Poza kartami i sterownikami niezbędna będzie też płyta z 3 slotami PCI x16 na chipsecie 680i SLI lub 780a/780i. Wzrost wydajności? Jak na razie nieznany.
www.nvidia.com

Co cztery – to nie trzy
Jeśli komuś SLI nie wystarcza, musi czekać na CrossFire X. Ten ma umożliwiać współpracę nie tylko dwóm kartom 3D, ale także trzem (wzrost wydajności ma dochodzić do 2,6x), a nawet czterem (w tym przypadku ma przekraczać 3 razy wydajność pojedynczej karty)!
www.amd.com

Nie czekajcie na SP1
Microsoft ogłosił, że przyszłe Service Packi staną się jedynie zbiorem wcześniej publikowanych poprawek. Czyli kupujcie Vistę już teraz – łatki zwiększające wydajność i kompatybilność bowiem mają ukazywać się na bieżąco, a nie dopiero po nowym roku.
www.microsoft.pl

Telefon dla Wiedźmina

A w każdym razie dla jego fanów. Limitowana seria modelu Samsung L760 z wygrawerowanym logo, zainstalowaną pełną wersją komórkowego wiedźmina, tapetami, dzwonkami, filmikami i animacjami powinna być już dostępna w sieci Play. Ale to nie wszystko. Wraz z premierą PC-towego Wiedźmina na stronie Samsunga ruszyły konkursy, w których telefon ten można dostać zupełnie za free!

www.samsungfunclub.pl

Razer nocną porą

Lycosa, bo tak nazywa się najnowsza klawiatura Razera, jako pierwszy model opracowany w całości przez tę firmę otrzyma podświetlane klawisze. Będzie je można oczywiście wyłączyć, a także ograniczyć jedynie do WSAD. Ale to nie wszystko: Lycosa to również bardzo duże możliwości tworzenia makr i zmiany konfiguracji klawiszy oraz superszybki czas reakcji znane z modelu Tarantula, poza tym złącza słuchawek, mikrofonu i USB oraz odłączana podstawka pod nadgarstek. Jedyna niewiadoma to cena.

www.razerzone.com

Gadżet numeru

EeePC 701

Niedługo na rynku pojawi się w limitowanej liczbie egzemplarzy nowy notebook Asusa. Co w nim niezwykłego? Waga, wymiary i... cena. 7-calowy wyświetlacz, 512 MB RAM-u, nieujawniony procesor Intela, flash dysk o pojemności 4-16 GB robiący za HDD, kartę audio, głośniki, kamerkę, a także kartę WiFi, Ethernet i modem upchnięto w obudowie o wymiarach 22,5 x 16,5 x 2,1 cm. Z baterią to cudo waży 0,89 kg i ma pozwalać na 3 godziny pracy w systemie Linux (standardowo) lub Windows XP (opcja). A cena? Ponoć od 200 do 500 dolarów!

pl.asus.com

Taki mały, a taki wielki

VW198 to przedstawiciel nowego trendu wśród panoramicznych monitorów LCD. Mimo dość małej przekątnej, wynoszącej 19 cali, jego natywna rozdzielczość to 1680 x 1050 punktów. To tyle, ile do tej pory miały modele 20-22 calowe. Dzięki temu obraz jest bardzo ostry. Ale to nie wszystko. Model ten będzie się też mógł pochwalić kontrastem 3000:1, czasem reakcji 5 ms oraz jasnością 300 cd/m², a także złączami D-Sub i DVI i wbudowanymi głośnikami 1W. I jeszcze jedno – cena ma ponoć wynosić nieco ponad 720 złotych!

pl.asus.com

Skrzynka na filmy

Movie Cube-R to cyfrowa nagrywarka mogąca zastąpić nie tylko magnetowid. Może oczywiście nagrywać dowolny program TV (także HD) na wbudowanym dysku twardym, oferuje także funkcję Time Shift, ale to początek. Odtwarza pliki MP3, WMA i OGG, pozwala oglądać zdjęcia w formacie jpg i bmp, a także filmy (m.in. MPEG-2 & 4 oraz XviD) przekopiowane na jej dysk z karty pamięci (ma czytnik kart) lub z komputera przez wbudowane złącze sieciowe lub USB. Całość zamknięta została w obudowie z matowionego aluminium, w zestawie jest też pilot, zaś cena kształtuje się od około 800 zł za wersję 160 GB do 1159 zł za 500 GB.

www.emtec.pl

Telewizor OLED na święta

Póki co ma tylko 11 cali i dostępny będzie jedynie w Japonii, w dodatku po niezbyt przyjaznej cenie około 1700$. Ale za to wyświetlacz XEL-1 (bo taką romantyczną nazwę ten sprzęt otrzymał) dysponuje kontrastem 1 000 000:1 i ma grubość 3 mm. Pozostałe dane techniczne tego cacka to rozdzielczość 960 x 540 (ale potrafi wyświetlać obraz nawet FullHD), wbudowany tuner naziemnej telewizji cyfrowej, dwa głośniczki 1 W, złącza HDMI, USB oraz sieciowe. Dobre wrażenie robi też niewielkie zapotrzebowanie na energię (45 W) oraz waga wynosząca 2 kg przy wymiarach 287 x 253 x 140 mm. Data premiery światowej, a tym bardziej polskiej póki co nieznana.

www.sony.jp

MPIO – ML300
Odtwarzacz MP3, radio, dyktafon i pendrive zamknięte w małej, kolorowej obudowie z wyświetlaczem LCD. Do tego 15 godzin pracy na baterii AAA, wersja 1 i 2 GB oraz przystępna cena.
cena: 179 zł (1GB) lub 239 zł (2GB)
www.mpio.com

Creative Inspire T10
Najmniejsi przedstawiciele świetnej serii T to dwudrożna konstrukcja (1-calowy gwizdek i 3-calowy głośnik średniotonowy) z systemem BasXPort poprawiającym basy, złączem słuchawkowym i magnetycznie ekranowaną obudową.
cena: 179 zł
www.creative.pl

MSI EX600 YA! Edition
Jeśli szukasz niebanalnych notebooków, sprawdź nowe modele MSI YA! W kolorowej obudowie (burgund lub głęboki błękit) kryje się m.in. procesor C2D, 1 GB RAM-u, dysk 120 GB i karta graficzna GeForce 8400 M.
Cena: 2999 zł
www.msi-polska.pl

Epson Stylus Photo R1900
Jeśli chcesz wydrukować swoje fotografie w wielkim formacie (A3+), a do tego zależy ci na dużej trwałości (wg producenta 80 lat) i superjakości (ponad 18 milionów odcieni), R1900 jest dla ciebie. O ile wygrasz w totka.
cena: 2306 zł
www.epson.pl

Wydarzenie miesiąca

10 lat Winampa!

10.10.2007 pojawiła się specjalna edycja tego popularnego odtwarzacza (5.5), uświetniająca dziesięciolecie jego istnienia. Wszystko zaczęło się w 21.04.1997, kiedy to pojawiła się pierwsza publicznie dostępna wersja 0.020a. Jej jedyną zaletą było to, że odtwarzała MP3, które dopiero zdobywały popularność. Następny był WinAMP 0.92 z maja 1997, z ładnym, przypominającym obecny (skóra classic) wyglądem. Wersja 1.006 (07.06.1997) miała zmienioną nazwę (Winamp), niewiele później program stracił darmowy charakter – trzeba było za niego płacić 10$. Pomysł nie wypalił i powrócono do wersji darmowych, w tym czasie zmieniając (na skutek pozwów) silnik odtwarzający muzykę. 31.03.1998 pojawiła się wersja 1.90, pierwsza z pluginami, które w następnych latach zmieniły Winampa w kombajn do wszystkiego, w tym do SHOUTcasta pozwalającego słuchać w Internecie tysięcy darmowych stacji radiowych. Do młodszej o 18 dni wersji 1.91 po raz pierwszy dołączono plik demo.mp3 (*Winamp, it really whips the llama's ass*). 2.0 miało premierę 08.09.1998 i cieszyło się jeszcze większą popularnością. Pluginy, playlisty, lepszy equalizer, lepsze skórki i... wykupienie firmy Nullsoft przez AOL za 80 milionów dolarów! Pod koniec 1999 pojawiła się nowa wersja strony www.winamp.com, z której po dziś dzień można ściągnąć całą masę skórek czy pluginów. Winamp3 miał premierę 09.08.2002 roku i... był katastrofalny. Większość użytkowników wróciła do 2.xx, który nadal rozwijano. W grudniu 2003 pojawiła się wersja 5, bazująca na 2.xx. Nauczyła się wypalać płytki, zarządzać muzyką na odtwarzaczach przenośnych, odtwarzać filmy. 11 listopada 2004 z firmy Nullsoft odeszli jej założyciele, ale Winamp przetrwał. I co najważniejsze, ciągle jest to program łatwy w obsłudze, ładnie wyglądający i przede wszystkim – szybki. Za co do tej pory go kochamy!

www.winamp.com

Kontratak Microsoftu

Po takim sobie przyjęciu pierwszej wersji Zune (miał konkurować z iPodami, ale w ciągu roku sprzedano tylko 1,2 miliona egzemplarzy – iPodów jest 100 razy tyle), w listopadzie na rynek trafią nowe modele. Ładniejsze obudowy, kilka pojemności do wyboru (4, 8 i 80 GB), wbudowane WiFi, 2-calowy kolorowy LCD i bateria wystarczająca na 24 godziny słuchania muzyki lub 5 oglądania filmów. Do tego lepsza współpraca z Vistą i MCPC oraz ceny niemal takie same jak analogicznych iPodów (140$ za 4 GB, 199$ za 8 BG i 249$ za 80 GB) – czy to wystarczy, dowiemy się dopiero po premierze.

www.microsoft.com

ProLite E2001WSV
Pierwszy panoramiczny model firmy iiyama w rozmiarze 20 cali. Dysponuje rozdzielczością 1680 x 1050, ma maksymalną jasność 250 cd/m², czas reakcji 5 ms, wbudowane głośniki oraz złącze D-Sub. Brakuje jedynie DVI.
cena: 869 zł
www.iiyama.pl

F5L009ea
Koncentrator sieciowy firmy Belkin pozwala podłączyć do lokalnej sieci (także bezprzewodowej) do 15 urządzeń USB, np. drukarkę, zewnętrzne dyski twarde czy odtwarzacze MP3.
cena: 389 zł
www.belkin.pl

positiWiFi

PENTAGRAM
sieci i komunikacja

Routery PENTAGRAM Cerberus to wysokoej jakości urządzenia sieciowe zapewniające doskonałe osiągi i stabilną pracę w każdych warunkach.

Cerberus P 6331-4R

- Idealny do Neostrady (ADSL - Aneks A)
- Maksymalny transfer **24Mb/s** (ADSL 2+)
- DDNS
- Firewall (SPI / IP, MAC, Port, Protocol, URL & Application Filters)
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2
- QoS (UBR, CBR, VBR-rt, VBR-nrt)

Cerberus P 6381-0

- Idealny do sieci kablowych (DSL)
- DDNS
- Firewall
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2

WiFi™

Bezprzewodowe karty sieciowe PENTAGRAM horNET, to doskonałe rozwiązanie dla osób chcących uwolnić się od kabli lub stworzyć zupełnie nową sieć bez konieczności instalacji okablowania sieciowego.

horNET P 6122-L2

- Idealna do każdego komputera klasy PC
- szyfrowanie WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

horNET P 6122-09

- kompatybilna z Notebook i PC
- USB 2.0
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

horNET P 6123-09

- przeznaczona do komputerów przenośnych
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 350 m
- certyfikat WiFi

Pełna oferta urządzeń sieciowych dostępna na stronie
www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM Europe
Warszawskie Centrum Dystrybucyjne
ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Autoryzowani dystrybutorzy:
Multimedia Vision: www.mmv.pl, tel. (022) 338 90 00;
AB: www.ab.pl, tel. (071) 32 40 500;
ABC Data: www.abcdata.com.pl, tel. (022) 676 09 00;
Action: www.action.pl, tel. (022) 332 16 00.

GEFORCE 8600 GTS I 8800 GTS/GTX W SLI ORAZ SOLO

Co jest do SLI niezbędne?
- płyta główna z dwoma złączami PCIe x16 na chipsecie Nvidii (musi być zgodna z SLI)
- dwie karty graficzne tego samego typu i najlepiej tego samego producenta
- mostek do połączenia kart

>>> SLI do zadziałania potrzebuje nie tylko 2 kart, ale także odpowiedniej płyty głównej.

DO ZADAŃ SPECJALNYCH

Vista i SLI

ROK po premierze Vista nadal nie uchodzi za system odpowiedni dla graczy. Mało kto poleca również komputer z dwoma kartami połączonymi w SLI – zwłaszcza gdy myślimy o Viście. Zresztą jeszcze do niedawna taka kombinacja w ogóle nie działała. Obecnie jest z tym już ponoć całkiem nieźle, ale czy to oznacza, że Vista i SLI mają wreszcie sens?

Na początek trochę teorii. SLI firmowany przez Nvidię (a także konkurencyjny CrossFire firmy AMD/ATI) to **technologia, dzięki której dokładając do komputera drugą kartę graficzną możemy prawie dwukrotnie zwiększyć szybkość** generowania obrazu 3D. Brzmi zachęcająco, prawda? W końcu teoretycznie możemy najpierw kupić wolniejszą kartę graficzną, by następnie, gdy będzie nas na to stać, dokupić do niej drugą.

Jednak by SLI (na nim się tutaj skupimy – po informacje o rozwiązaniu AMD odsyłam do ramki) zadziałało, **musimy się już na etapie kupowania komputera z kartą graficzną zaopatrzyć w odpowiednią płytę główną.** Na szczęście obecnie nie musi ona kosztować fortunę. Tanie, a przy tym niezłe modele można nabyć już za około 400 złotych, przy tym nadają się również do OC. A skoro tak, czy jest się w ogóle nad czym zastanawiać? Wątpliwości postanowiliśmy rozwiać siłowo. Wybór padł na tanie, a dobre karty Gigabyte 8600 GTS 256 MB oraz 8800 GTS 320 MB. Zostały zamontowane zarówno solo, jak i w SLI na płycie głównej Gigabyte N680SLI-DQ6. Zestaw został uzupełniony przez procesor Intel Core2 Duo E6750 o częstotliwości zegara 2,66 GHz, pamięci RAM 4 x 1 GB firmy Geil (Black Dragon, DDR2 1066 MHz 5-5-5-15) oraz zasilacz Chieftec o mocy 500 W. Płyta, pamięci czy procesor do najtańszych nie należą, ale chodziło o wyeliminowanie niekorzystnego wpływu innych komponentów. Jako bonus te same testy przeszedł również pojedynczy 8800 GTX – jego koszt jest w końcu porównywalny z dwiema kartami 8800GTS 320 MB. Komputer pracował na Viście ze wszystkimi łatkami oraz na najnowszych sterownikach Nvidii.

Konfiguracja platformy testowej
Procesor: Intel Core2 Duo E6750 (2,66 GHz)
Płyta główna: Gigabyte N680SLI-DQ6
Pamięć: Geil Black Dragon 4 x 1 GB (DDR2 1066 MHz, 5-5-5-15)
Zasilacz: Chieftec 500W

	8600 GTS	8600 GTS SLI	8800 GTS	8800 GTS SLI	8800 GTX
Cena karty	523 zł	1046 zł	944 zł	1888 zł	1685 zł
3D Mark 06					
3D Mark Score	5542	9052	8612	11 618	10 530
SM 2.0	2337	4228	3806	5320	4862
HDR/SM 3.0	2049	3749	3691	5906	4884
Wynik CPU	2361	2378	2361	2353	2382

World in Conflict										
	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie
800 x 600	37	16	39	18	49	13	48	14	48	33
1280 x 1024	26	7	29	6	42	10	43	10	46	30
1680 x 1050	20	3	24	3	38	6	40	5	44	26

Lost Planet										
	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie	Średnie	Wysokie
800 x 600	78	41	121	69	127	80	121	93	146	97
1280 x 1024	34	16	56	28	72	34	87	56	85	50
1680 x 1050	26	11	44	15	58	24	67	33	59	36

CrossFire a SLI

W ogólnych założeniach technologia ta działa na bardzo podobnej zasadzie jak SLI. Jednak jeszcze do niedawna jeden z akceleratorów musiał być w specjalnej wersji oznaczonej CrossFire. Na szczęście już w poprzedniej generacji tych kart (seria X1xxx) ten wymóg znikł. W przypadku SLI żadna specjalna wersja nie powstała, bo nie była potrzebna. Drugi minus technologii CrossFire to fakt, że pojawiła się na rynku później niż SLI. Przez to ATI, a obecnie AMD, nie miało na jej udoskonalenie tyle czasu, co z kolei oznacza, że działa ona poprawnie w mniejszej liczbie tytułów niż SLI.

CrossFire jednak w jednej rzeczy ma przewagę. Z technologią tą zgodne są nie tylko płyty oparte na chipsetach AMD, ale także Intela, podczas gdy w przypadku SLI skazani jesteśmy na Nvidię. I o ile chipsety AMD zbyt popularne nie są, o tyle płyty z nForce są powszechnie dostępne. Mają je w ofercie wszyscy liczący się producenci, bez problemu znaleźć można zarówno rozwiązania ze średniej, jak i wyższej półki – dokładnie tak samo jak w przypadku chipsetów Intela. Co ważne, pod względem oferowanych możliwości, także tych związanych z OC, Nvidia z Intelem idzie łeb w łeb – drobne różnice mają znaczenie tylko dla maniaków.

Wyniki testów znajdziecie w ramce. Wnioski? **Jeśli SLI jest w pełni obsługiwane, przyrost wydajności może wynosić nawet ponad 60%**, jak to ma miejsce w 3D Marku 06 czy Lost Planet. W przypadku World in Conflict różnice mieszczą się już w granicach błędu pomiarowego – ta gra zamiast dwóch kart w SLI woli w wyższych detalach jedną, ale mocną i z pamięcią co najmniej 512 MB.

Tudno też nie zauważyć, że nawet jeżeli SLI działa, porównywalne efekty daje kupno jednej mocniejszej karty. I w dodatku kosztuje ona nieco mniej niż dwie słabsze, które połączyliśmy w SLI. Co więcej, optymalną wydajność osiąga w każdej grze, a nie wszystkie tytuły w momencie premiery będą potrafiły wykorzystać dwie karty pracujące w tandemie.

Dobra wiadomość jest taka, że SLI w Viście działa i to niemal równie dobrze, co w Windows XP. A **choć zamiast dwóch słabszych kart lepiej kupić jedną mocniejszą, warto rozważyć, czy nie kupić komputera z płytą główną zgodną z SLI.** Dzięki temu za rok, gdy obecna konfiguracja przestanie wystarczać, będzie można zwiększyć wydajność komputera kupując drugą kartę – i to za niższą cenę niż obecnie.

Drugi obszar zastosowań SLI to kupno od razu dwóch mocnych kart (czytaj: GTX-ów) – bo w inny sposób tak dużej wydajności nie osiągniemy. Ale taka przyjemność to koszt ponad 3 tysięcy złotych, jest więc adresowana do zupełnie innego klienta. Jeśli w totka nie wygraliśmy, lepiej wyjdziemy na zakupie jednej karty, ale – na wszelki wypadek – z płytą obsługującą SLI lub CrossFire. ■AL

GPS W KAŻDYM TELEFONIE!

Wcale nie musisz wydawać dużych pieniędzy na zakup drogiego systemu GPS. **Twój zwykły telefon lub palmtop może doskonale sprawdzać się jako urządzenie** do nawigacji **satelitarnej GPS.**

Wystarczy miniaturowy odbiornik PENTAGRAM PathFinder, który będzie odbierał sygnały emitowane przez satelity i na bieżąco przekazywał informację do telefonu lub palmtopa bezprzewodową transmisją BlueTooth. PathFinder działa z KAŻDYM urządzeniem obsługującym BlueTooth i SPP (sprawdź listę na www.pentagram.pl). Do kompletu potrzebujesz już tylko jednej z wielu dostępnych na rynku map (AutoMapa, TomTom itp.) i możesz śmiało ruszać w każdą trasę! Moduł GPS PathFinder jest tak mały ma tak dużą czułość, że z powodzeniem pracuje w samochodzie zamknięty w schowku. Jako towarzysz pieszych wypraw doskonale czuje się, pracując w kieszeni czy plecaku. Określając pozycję z dokładnością do 2,5m, z odczytem co 1 sekundę. I tak przez 25 godzin bez potrzeby ładowania. Z nim na pewno się nie zgubisz!

PathFindera można położyć obok telefonu...

... można także zamknąć go w schowku - nadal doskonale sobie poradzi!

Zdjęcie w skali 1:1

PENTAGRAM PathFinder P 3101
259,- PLN (w tym 22% VAT)

- **NAJWYŻSZA CZUŁOŚĆ:** najnowszy na świecie chipset MTK (czulszy nawet od wzorcowego SiRF Star III), PathFinder jest tak czuły, że potrafi skutecznie pracować nawet zamknięty w schowku samochodu czy w plecaku!
- Śledzenie na raz **aż do 32 satelitów.** To nawet więcej, niż oferuje obecny system GPS NAVSTAR, światowe systemy GPS są jednak dynamicznie rozbudowywane. Obecnie trwają prace nad europejskim systemem Galileo z 30 satelitami, swoje systemy nawigacji rozbudowują m.in. także Chiny, Rosja i Indie.
- **NIEZWYKŁA DOKŁADNOŚĆ:** określanie pozycji z dokładnością do ok. **2,5 m**, odświeżanie pomiaru co **1 sekundę**
- **DŁUGI CZAS PRACY** na baterii: **aż do 25 godz. ciągłej nawigacji**
- **FUNKCJA AUTO-OFF:** po 1 min. przerwy w transmisji urządzenie przechodzi w stan uśpienia, ale z ciągłym "nasłuchem" połączeń
- **24-miesięczna gwarancja door-to-door** w systemie pomocy i wsparcia S.O.S

"Test czułości odbiorników odbywał się w wyjątkowo trudnych warunkach. Samochód został zaparkowany w tzw. miejskim kanionie, czyli w wąskim korytarzu między wysokimi budynkami. Na dodatek niebo zasnuwały ciężkie chmury. **Mimo to oba urządzenia Pentagrama poradziły sobie z ustaleniem pozycji."**

Test PathFinder P3100 i P3101
ITBIZNES.pl 28 września 2007

"W ramach testu przejechaliśmy z oboma GPS-ami ponad 3500 km. **Żaden z nich nie zawiódł nas ani razu.** Pozycja ustalana była sprawnie i dokładnie, a podczas nawigacji nie zdarzało się przypadkowe gubienie sygnału (chyba że w momencie wjechania do tunelu albo garażu piętrowego). Jednym słowem, **obydwa urządzenia sprawdziły się w warunkach rzeczywistych."**

Test PathFinder P3100 i P3101
ITBIZNES.pl 28 września 2007

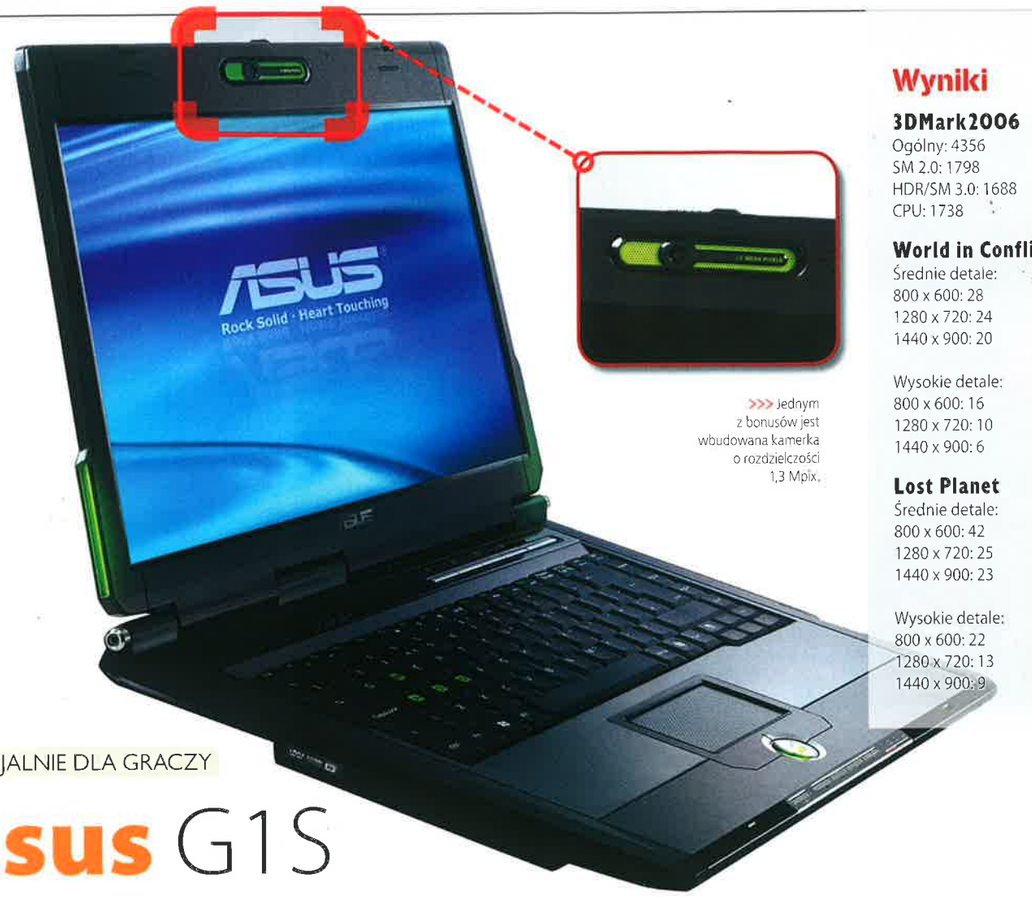
Pełna oferta urządzeń GPS dostępna na stronie **www.pentagram.pl**

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM Europe
Warszawskie Centrum Dystrybucyjne
ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Autoryzowani dystrybutorzy: Multimedia Vision: www.mmv.pl, tel. (022) 338 90 00; AB: www.ab.pl,tel: (071) 32 40 500; ABC Data: www.abcdata.com.pl, tel. (022) 676 09 00; Action: www.action.pl, tel. (022) 332 16 00.

ASUS G1S



>>> jednym z bonusów jest wbudowana kamerka o rozdzielczości 1,3 Mpix.

SPECJALNIE DLA GRACZY

Asus G1S

Cena: 7379 zł zł | Dystrybutor: Asus | pl.asus.com

NOTEBOOKI dla graczy to od pewnego czasu temat... kontrowersyjny. Z jednej strony atakują nas reklamy producentów, a z drugiej głosy ludzi, którzy ten pomysł uważają za nietrafiony. Czy nowa propozycja Asusa przechyli szalę na stronę optymistów?

Specyfikacja G1S robi wrażenie. **Core2 Duo, mobilna wersja GeForce'a 8600, 2 GB RAM-u i panoramiczny LCD o maksymalnej rozdzielczości 1440 x 900** zamknięte zostały w ładnej i porządnie wykonanej obudowie. Nic w niej nie skrzypi, ani się przy normalnym użytkowaniu nie wygina, ale w końcu przy tej cenie dziwiłoby raczej, gdyby z jakością coś było nie tak. Jest też parę bonusów, takich jak wbudowana kamerka o rozdzielczości 1,3 Mpix, dodatkowy wyświetlacz OLED, którego funkcje można zmieniać (a nawet samodzielnie oprogramować, choć to wymaga już dość dużych umiejętności), podświetlane logo umieszczone pod głaskaczem czy znajdujące się po bokach panele świecące na zielono w trakcie gry. Specjalnie dla graczy wyróżniono też klawisze WSAD (ale niestety nie są podświetlane), a także dodano możliwość wyświetlania stanu baterii na ekranie w postaci małego wskaźnika. Bardzo dobry jest także wydobywający się z maszyny dźwięk, który dzięki głośnikom umieszczonym zarówno z przodu, jak i po bokach obudowy, jest bardzo przestrzenny.

Na dysku zainstalowany został system Windows Vista w wersji Ultimate oraz wszystkie potrzebne sterowniki, dzięki czemu zabawę można było rozpocząć bez niepotrzebnej straty czasu. Aby było sprawiedliwie, na maszynie zostały uruchomione dokładnie te same benchmarki, których używa Allor w Konfiguratorze, czyli 3D Mark 06 i dema World in Conflict oraz Lost Planet. Jedyna zmiana dotyczyła rozdzielczości.

G1S wyposażony został w matrycę panoramiczną, dlatego tylko jeden test przeprowadzany był tradycyjnie. Pozostałe dwa to najniższa dostępna rozdzielczość panoramiczna 1280 x 720 oraz natywna dla LCD 1440 x 900. Wyniki znajdziecie w ramce. Czy powalają? Cóż, **podobne osiągają obecnie zestawy kosztujące około... 1500 złotych**. Fakt, że jeśli doda się do tego monitor i system operacyjny, cena wzrośnie, ale i tak będzie dużo niższa... Dość słabym argumentem jest przy tym możliwość grania w dowolnym miejscu. W pełni naładowana bateria wystarcza jedynie na około godzinę zabawy. Fakt, że przy oglądaniu filmów czy surfowaniu po Sieci wynik ten będzie nawet trzykrotnie lepszy, ale do tego wystarczą znacznie tańsze maszyny.

Stąd też G1S, podobnie zresztą jak zdecydowaną większość notebooków dla graczy, polecić można nie tyle zawodowcom, wymagającym naprawdę szybkiego sprzętu, co raczej bogatym amatorom, dla których – idealnie – będzie to druga maszyna. Dzięki temu będą się mogli cieszyć z szybkiego, superwyposażonego notebooka, na którym od czasu do czasu można zagrać nawet w nowe produkcje. Jako jedyna maszyna do grania jednak komputer przenośny nadal się nie nadaje. ■ **Marchewa**

Wyniki

3DMark2006
Ogólny: 4356
SM 2.0: 1798
HDR/SM 3.0: 1688
CPU: 1738

World in Conflict
Średnie detale:
800 x 600: 28
1280 x 720: 24
1440 x 900: 20

Wysokie detale:
800 x 600: 16
1280 x 720: 10
1440 x 900: 6

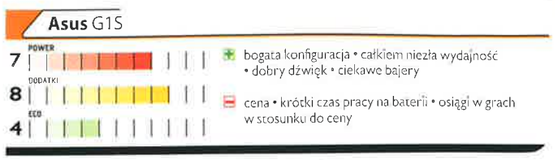
Lost Planet
Średnie detale:
800 x 600: 42
1280 x 720: 25
1440 x 900: 23

Wysokie detale:
800 x 600: 22
1280 x 720: 13
1440 x 900: 9

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Ekran: 15,4" TFT (WSXGA+)
Powłoka: błyszcząca
Rozdzielczość natywna: 1440 x 900
Procesor: Intel Core 2 Duo T7300 (2 GHz, 4 MB L2 Cache)
Chipset płyty głównej: Intel 965M
Karta graficzna: Nvidia GeForce 8600M GT z 256 MB DDR3
RAM: 2 GB DDR II 667
HDD: 160 GB SATA
DVD: DVD Super Multi (LS)
WLAN: 802,11a/g/n
Bluetooth: 2,0 + EDR
Kamera: 1,3 Mpix
Złącza: ExpressCard, wejście mikrofonowe, wyjście słuchawkowe (S/PDIF), Line-In, 4x USB 2,0, VGA, S-Video, HDMI, FireWire, zewnętrzny port SATA, blokada Kensingtona
Wymiary: 354 x 284 x 35,2mm
Waga: 2,85 kg



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

LG
Life's Good
Zasmakuj wolności. Zasmakuj LG.
Panoramiczne monitory LG, z którymi przekroczysz wszelkie granice.
3000:1
Digital Fine Contrast
FLATRON L226WTQ
wielkość 22", czas reakcji 2ms GtG
złącza D-sub, DVI-D (HDCP)
rozdzielczość 1680 x 1050
www.lge.pl

LOGITECH X-540 | CREATIVE GIGAWORKS T40

>>> Bardzo dobry zestaw za sensowne pieniądze.

NIEPOZORNY MORDERCA

Logitech X-540

Cena: 399 zł | Logitech | www.logitech.pl

PO DROGICH wiankach na kiju zaprezentowanych w poprzednim numerze (Altec Lansing FX5051) wracamy w rejony cenowe bliższe ziemi. Za mniej niż 400 złotych można dostać pozbawiony bajerów, lecz doskonale grający zestaw Logitecha.

Satelitki (matowy plastik, z przodu metalowy grill) można dzięki obrotowym podstawkom zawiesić na ścianach, zaś głośniczek centralny daje się zamocować na monitorze LCD. Każda satelitka kryje po dwie 2-calowe membrany. Subwoofer jest dosyć mały, a głośnik (5,25") umieszczono na jego spodzie. Jest on pozbawiony jakiejkolwiek (!) osłony, trzeba więc uważać z paluchami. **Ogólnie zestaw robi dobre wrażenie – jest elegancki i solidnie wykonany.** Przewodowy pilot (włącznik, regulacja głośności i siły basów, gniazdo słuchawkowe, włącznik trybu Matrix) jest jednak bardzo lekki i w ogóle nie trzyma się blatu. Zestaw nie ma też wejścia na dodatkowe źródło dźwięku (np. odtwarzacz).

Znajomość z X-540 zacząłem od testów pasma przenoszenia. **Subwoofer zasługuje na szacunek – słyszalne było nawet 20 Hz!** Gorzej z deklarowanym górnym zakresem – już przy 16 KHz pojawiły się przedziwne zakłócenia. Zestaw gra świetnie. Nie potrzebowałem żadnego EQ, w paśmie niczego mi nie brakowało. Zaskakująco dobrze działa tryb Matrix, który rozkłada na wszystkie satelitki sygnał stereo. Muzyka nabiera wówczas przestrzeni, a brzmienie zyskuje na jakości. Efekt zależy w pewnym stopniu od miksu utworu, ale generalnie po włączeniu tego trybu nie chciałem wracać do zwykłego. Pewną wadą Matrixa są jednak nieco przejaskrawione wysokie tony, które czasami mogą nieco syczeć. Ogólnie jednak **zestaw gra świetnie, dźwięk jest czysty i dynamiczny.** X-540 to świetny zakup. ■ **CormaC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Łączna moc (RMS): 70 W
Łączna moc (PMPO): 140 W
Moc satelity (RMS): 7,4 W
Moc gł. centralnego (RMS): 15,4 W
Moc subwoofera (RMS): 25 W
Odstęp sygnału od szumu: 96 dB
Pasmo przenoszenia: 40 Hz–20 KHz
Wymiary satelity: 213 x 81 x 127 mm
Wymiary gł. centralnego: 198 x 121 x 95 mm
Wymiary subwoofera: 286 x 165 x 248 mm
Dodatkowe: przewodowy pilot, tryb Matrix

>>> Membrana z plecionego włókna szklanego.

MUZYKA DLA USZU

Creative GigaWorks T40

>>>Za niesamowitą jakość dźwięku.

Cena: 499 zł | Creative | http://pl.europe.creative.com/

GŁOŚNIKI wzbudziły mój szacunek już w momencie, gdy je podniosłem – są duże i zaskakująco ciężkie (dobry zestaw swoje waży). Zrobiono je z matowego plastiku, front zaś wykończono na połysk. **Jakość wykonania to najwyższa klasa** – wszystko jest świetnie spasowane, potencjometry (głośność, basy, soprany) chodzą „ciasno", nic nie lata. Po zdjęciu osłonek zobaczyć można dwa przetworniki średniotonowe oddzielone tekstylnym „gwizdkiem" (głośnikiem wysokotonowym). Technologia BasXPort (na górze obudowy znajduje się otwór uwalniający ciśnienie akustyczne) ma sprawić, że nie odczujemy braku subwoofera. Na tylnym panelu znajdziemy m.in. złącze umożliwiające podłączenie stacji dokującej (dla odtwarzacza MP3) Creative'a – o ile ktoś ją dokupi.

Deklarowana przez producenta dolna granica przenoszonego pasma to 50 Hz, ale tylko przy niskiej głośności głośniki nie charczały, gdy odtwarzały ten ton. Jeśli więc ktoś lubi czuć w żołądku ultraniskie „łup-łup", może nie być usatysfakcjonowany. Ja jednak **bez namysłu oddałbym za T40 każdy znany mi zestaw z subwooferem**. Jakość dźwięku jest – użyjmy modnego słowa – porażająca. Orkiestrowe „Requiem for a Tower" (z trailera „Dwóch wież") po prostu mnie zabiło – dźwięk był tak czysty, tak szczegółowy, że wyłapując smaczki, które wcześniej mi umykały, czułem się, jakbym słyszał ten utwór po raz pierwszy. I tak było już do końca. Niezależnie od tego, czy włącza się ścianę przesterowanych gitar, balladę na fortepian i smyczki, czy rozbuchane utwory symfoniczne – **T40 grają cudownie**. Uprzedzam jednak, że basy miałem odkręcone na maksa – wtedy było ich na mój gust w sam raz (a przebasowanego brzmienia nie lubię). Jest dynamicznie, przestrzennie i klarownie jak cholera. Mogę polecić GigaWorks T40 z całym przekonaniem – są doskonałe. Sam chętnie widziałbym je na swoim biurku, ale ta cena... ■ **CormaC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Moc (RMS): 14 W na kanał (2 kanały)
Pasmo przenoszenia: 50 Hz–20 KHz
Wymiary: 310 x 88 x 130 mm
Dodatkowe: gniazdo na stację dokującą Creative'a

Alternatywa

Altec Lansing MX5021
Cena: 516 zł
www.alteclansing.com

Zestaw 2.1 z wysokiej półki, z przewodowym kontrolerem, pilotem na podczerwień i certyfikatem THX. Bardzo ładny i dobrze wykonany, a przy tym głośny (łączna moc RMS 120 W). Bardzo wysoka jakość dźwięku (choć są pewne braki w środku pasma).

Logitech X-540

POWER 8 | DODATKI 6 | EKO 8

+ znakomita jakość dźwięku • dobry głośnik niskotonowy • przystępna cena • tryb Matrix

− lekki i ślizgający się przewodowy pilot • brak wejścia na dodatkowe źródło dźwięku

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Creative GigaWorks T40

POWER 9 | DODATKI 7 | EKO 5

+ absolutnie rewelacyjna jakość dźwięku • świetne wykonanie • efektowny wygląd

− cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Club Life by TIËSTO
Sobota, godz. 22:00
CLUB LIFE BY TIËSTO
RMF MAXXX
PRZEŁĄCZ SIĘ NA MAXXXA
Tylko w RMF MAXXX żywa legenda sceny klubowej TIËSTO.
Co tydzień w programie TIËSTO CLUB LIFE usłyszysz najnowsze i największe klubowe klasyki.
Uwaga! Program prowadzi i miksuje TIËSTO.
WWW.RMFMAXXX.PL

FULL HD W NIEZŁEJ CENIE

iiyama B2403WS

Cena: 1999 zł | Dystrybutor: iiyama Poland | www.iiyama.pl

DUŻE monitory są fajne i... drogie. I do tej pory były niestety dla większości graczy bardziej drogie niż fajne, ale najnowsza iiyama pokazuje, że taki sprzęt wcale nie musi kosztować fortuny.

B2403WS, bo o tym modelu właśnie mowa, to **24-calowa panorama o natywnej rozdzielczości 1920 x 1200 pikseli**. Razem ze złączem HDMI daje to w rezultacie najtańszy na rynku sprzęt wyświetlający obraz Full HD, co na pewno docenią posiadacze odtwarzaczy Blu-ray lub HD DVD tudzież konsol nowej generacji, z PlayStation 3 na czele.

Ale nie tylko oni, bo wielkość nie jest jedynym jej atutem. **Bardzo dobre jest również odwzorowanie kolorów**, a zmierzony przez nas czas reakcji (około 14 ms), choć dużo wyższy od deklarowanego, i tak plasuje iiyamę w czołówce LCD-ków. A to oznacza jedno – jest to również świetny model do grania na PC, choć od razu trzeba zaznaczyć, że wymagać będzie bardzo mocnej karty graficznej, inaczej w pełnej rozdzielczości obraz będzie skakał. Ale to już nie wina panelu.

Na dobrą sprawę przyczepić się można jedynie do takich sobie głośniczków (ale są, do tego mamy wyjście słuchawkowe) oraz dość ubogiego menu. Brakuje predefiniowanych trybów wyświetlania, choć z drugiej strony – nie są one do szczęścia potrzebne, obraz i tak jest bardzo dobry. W sumie więc B2403WS to model bardzo udany i jeśli szukacie czegoś 24-calowego, warto go wybrać nie tylko ze względu na cenę! ■ **Allor**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Przekątna: 24 cale
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1920 x 1200
Deklarowany czas reakcji: 2 (GTG)
Zmierzony czas reakcji: 14 ms
Deklarowane kąty widzenia: 170/160
Deklarowany kontrast: 2000:1 dynamiczny
Deklarowana jasność: 300 cd/m² maksymalna
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, HDMI z HDCP, wejścia audio (mini jack), wyjście słuchawkowe
Tryby wyświetlania obrazu: standardowy
Regulacja kolorów: 9300 K, 7500 K, 6500 K, użytkownika – osobno dla każdego koloru
Zawartość pudełka: kabel zasilający, HDMI-DVI, D-Sub, audio, instrukcja
Instrukcja polska: tak
Dodatkowe: głośniki, funkcja pivot
Moc głośników: 2 x 2 W
Wymiary: 566 x 445 x 220 mm

CACUSZKO

Creative ZEN

Cena: 599 zł (4 GB), 749 zł (8 GB) | Producent: Creative | www.creative.com

RODZINA Creative ZEN (lub Zen, różnie to sam producent zapisuje) jest już całkiem spora, ale testowany tu model jest pierwszym bez dodatkowej nazwy (typu Stone czy Vision). Można go więc uznać za swoistą głowę rodziny – model flagowy. Czy zasługuje na takie miano?

Player jest stosunkowo niewielki, zdecydowanie największą część jego powierzchni zajmuje aż **dwuipółcalowy wyświetlacz**. Jest on przy okazji główną zaletą produktu. Kolory są żywe, świetnie odwzorowane (paleta 16 milionów barw robi swoje), zaś kąty patrzenia najlepsze spośród wszystkich tego typu urządzeń, które zdarzyło mi się testować. Przeszkadzające zmiany barw pojawiają się tylko przy patrzeniu na ekran z góry. Przy obserwowaniu go z boków czy z dołu nie ma żadnych problemów.

Kolejnym dużym plusem **jest możliwość zwiększenia standardowej objętości poprzez wsadzenie do czytnika karty SD** (także o zwiększonej pojemności). Nikt też raczej nie będzie narzekał na czas pracy – nawet 25 godzin słuchania muzyki powinno zadowolić każdego. Podobnie jak świetne radio i... mógłbym tak jeszcze trochę wymieniać, jednak nie starczyłoby wówczas miejsca na wady.

A właściwie jedną, choć np. dla mnie znaczącą: **ZEN nie działa jako dysk**. By skopiować nań muzykę lub filmy, niezbędne jest instalowanie softu (130 MB), brak też możliwości nawigowania między utworami według struktury katalogów, która wydaje mi się najbardziej intuicyjna. I to właśnie z tych powodów nie mogę z czystym sumieniem dać nowemu odtwarzaczowi Creative'a znaku jakości ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Pojemność: 4, 8 lub 16 GB
Bateria: wbudowana
Czas działania: do 25 godzin muzyki (5 godzin wideo)
Czytnik kart: SD i SDHC
Obsługiwane formaty: AAC (M4A), MP3, WMA, WAVE, Audible, WMV i DivX/XviD (320 x 240)
Ekran: LCD 2,5", 16,7 mln kolorów
Radio: UKF
Mikrofon

Co dokupić?

Jako że w zestawie nie ma żadnego futerału, Creative oferuje do kupienia osobno gadżety dedykowane temu odtwarzaczowi, m.in. silikonowe etui i opaskę na ramię. Ta ostatnia przyda się zwłaszcza podczas joggingu... o ile takowy uprawiasz.

iiyama B2403WS

POWER 9 | DODATKI 7 | ECO 8

+ bardzo dobra jakość obrazu • wielkość obrazu • rozdzielczość • złącze HDMI • cena

− dość ubogie menu • mizerna jakość głośniczków

Creative ZEN

POWER 8 | DODATKI 6 | ECO 6

+ znakomity wyświetlacz • bardzo dobre radio • jakość dźwięku • długi czas pracy

− nie działa jak dysk

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

>>> Ramka prezentuje się bardzo dobrze – szkoda, że na obudowie zostają ślady palców.

CYFROWA RAMKA

Manta LCD 703 Photo Frame

Cena: 469,99 zł | Producent: Manta | www.manta.com.pl

MASZ w szufladzie kilkanaście świetnych zdjęć, a nie chcesz obwieszać całego pokoju ramkami? Zrobiłeś masę cyfrowych fotek, które z chęcią byś oglądał, ale niekoniecznie płacił za ich wywoływanie?

Od jakiegoś czasu na rynku dostępny jest produkt, który w powyższej sytuacji doskonale się sprawdzi. Cyfrowa ramka to właściwie niewielki (7 cali) ekran LCD, który można postawić na biurku zamiast tradycyjnego zdjęcia za szybką i podziwiać je przez resztę „lajfu".

Fotografie można załadować na pokład poprzez złącze USB (dla urządzeń typu pendrive lub odtwarzaczy MP3) lub gniazdo na karty pamięci (SD/MMC/MS). W przeciwieństwie do tradycyjnej ramki, można prezentować nie tylko jedno zdjęcie, ale całą serię (opcje pozwalają na ustawienie czasu wyświetlania fotografii, sposobu pojawiania się ich na ekranie itp.). Dodatkowo urządzenie umożliwia uruchomienie plików dźwiękowych (LCD 703 ma wbudowane dwa głośniki stereo), a więc prezentację zdjęć z podkładem muzycznym. Istnieje również opcja oglądania filmów (MPEG-4 i XviD).

Niestety ramka ma też ograniczenia. Pierwsze to konieczność zasilania z gniazdka. Kabel ma jedynie 160 cm, co może być problemem. Szkoda też, że **mamy do dyspozycji jedynie 15 MB** pamięci (co wystarcza na załadowanie 30 zdjęć). Sterowanie urządzeniem za pomocą panelu na tylnej ścianie nie należy do wygodnych, na szczęście ramkę wyposażono w bezprzewodowy pilot (niezłej jakości). Ciekawym dodatkiem jest opcja zegarka, kalendarza i alarmu. Generalnie urządzenie ma więcej zalet niż wad, ale biorąc pod uwagę cenę wątpię, aby znalazło wielu nabywców. ■ **IWAN**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

- **ekran:** 7"
- **możliwość odczytu przenośnych urządzeń USB**
- **wbudowany czytnik kart pamięci:** MMC, SD, MS
- **odtwarzanie MPEG-4 i XviD**
- **tryb obrazu (AUTO, PAL, NTSC)**
- **wbudowane dwa głośniki stereo**
- **pięć języków menu OSD**
- **wszystkie funkcje dostępne z pilota**
- **gwarancja 24 miesiące**

LCD 703 Photo Frame

POWER 8 | DODATKI 7 | ECO 4

+ opcja wyświetlania zdjęć z podkładem muzycznym • porządne wykonanie • możliwość wyświetlania filmów

− cena • przeciętne możliwości głośniczków • ramka jest błyszcząca i zostają na niej ślady palców

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

LOGITECH G9 | MICROSOFT SIDEWINDER MOUSE

Rzeczywisty wymiar
Logitech G9

Konkrety

Liczba przycisków: 7
Liczba przycisków programowalnych: 7
Rolki: 1 (wychylna na boki)
Długość kabla: 180 cm
Rodzaj sensora: laser (do 3200 dpi, zmiana czułości w dowolnym momencie)
Częstotliwość aktualizacji: do 1000 Hz
Dodatkowe:
Wyświetlacz LCD (można zmieniać kolor)
Możliwość zmiany wagi (dołączone obciążniki 4 x 7 g, 4 x 4 g, miejsce na 4 obciążniki)
Możliwość wymiany obudowy (2 rodzaje)
Wbudowana pamięć na profile (5)

>>> Za największe możliwości wśród wszystkich myszek dla graczy.

>>> Dzięki ciężarkom można dopasować masę gryzonia do własnych upodobań.

Rzeczywisty wymiar
Microsoft SideWinder Mouse

Konkrety

Liczba przycisków: 9
Liczba przycisków programowalnych: 5
Rolki: 1
Długość kabla: 180
Rodzaj sensora: laser (do 2000 dpi, zmiana czułości w dowolnym momencie)
Częstotliwość aktualizacji: 500 Hz
Dodatkowe:
Alfanumeryczny wyświetlacz LCD
Możliwość zmiany wagi (dołączone obciążniki 3 x 10 g, 1 x 5 g, miejsce na 3 obciążniki)
Możliwość wymiany ślizgaczy (dołączone 3 rodzaje)

>>> SideWinder poza zmianą masy pozwala również na wymianę ślizgaczy – w komplecie są 3 zestawy.

DLA ZAWODOWCÓW

Logitech G9 vs. Microsoft SideWinder Mouse

Logitech G9 | Cena: 320 zł | Dystrybutor: Logitech | www.logitech.pl
Microsoft SideWinder Mouse | Cena: 280 zł | Dystrybutor: Microsoft | www.microsoft.pl

PERYFERIA dla graczy firmowane nazwą SideWinder były kiedyś obiektem marzeń. Świetny design, jakość wykonania i pewność działania – miały wszystko, co potrzebne do szczęścia. To samo można obecnie powiedzieć o serii G Logitecha. Pytanie brzmi, co lepsze: myszka reaktywowanej właśnie serii Microsoftu czy nowy topowy G9?

Zacznijmy od giganta z Redmond. W przeciwieństwie do niedawno opisywanego modelu Habu, SideWinder jest własną konstrukcją firmy. I wygląda kosmicznie. Czerwone podświetlenie, metalowe boczne przyciski i rolka, kształt całości – wszystko to krzyczy, że mamy do czynienia z produktem wyjątkowym. Tym bardziej że w zestawie znajdują się też ciężarki (3 x 10 g, 1 x 5 g; w myszce mieści się do trzech naraz), dzięki którym możemy w dość dużym zakresie zmieniać wagę gryzonia. Co ciekawe, pudełko, w którym są przechowywane, kryje też wymienne ślizgacze (trzy rodzaje), samo zaś może służyć za „przycisk" do kabla (ma odpowiednie miejsce do jego zaczepienia, jest też wystarczająco ciężkie).

SideWinder umożliwia zmianę czułości w lot (trzy przyciski, którym można przypisać czułość w zakresie 200-2000 dpi; wybrana wartość pojawia się na wyświetlaczu), a także tworzenie makr bez wychodzenia z gry (włącza się to osobnym przyciskiem). Do działania nieco dziwnie umieszczonych bocznych przycisków i dość ciężko chodzącej rolki można się bardzo szybko przyzwyczaić, w grach sprawdzają się super. Gorzej w codziennej pracy, ale to przecież sprzęt przede wszystkim dla graczy. Najwięcej obaw budzi umieszczony na szczycie dodatkowy przycisk (standardowo odpowiada za uruchomienie Games Explorera w Viście), ale na szczęście nie sposób go przypadkowo wcisnąć.

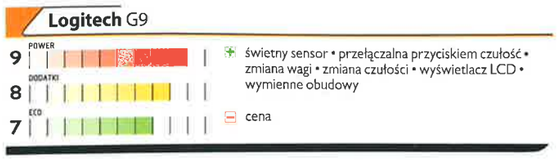
Nowa myszka Logitecha wygląda nieco bardziej tradycyjnie, dysponuje jednak dwiema wymiennymi „powłokami": satynową (znaną choćby z myszek Razera) oraz chropowatą, podobną do G5. Różnią się one nieco kształtem – satynowa ma większą „podpórkę" na kciuk, dzięki czemu bardziej przypadła mi do gustu. Choć to mało powiedziane: po paru godzinach tak mi się podobała, że obecnie uważam, iż **wygodniejszej myszki po prostu nie ma!**

Wymienne powłoki to oczywiście nie wszystko. G9 ma też znaną z serii Revolution rolkę, która może obracać się albo z klikiem, albo zupełnie bez oporu – przełącznik trybu pracy znajduje się na dole urządzenia. Poza tym, w przeciwieństwie do SideWindera, rolka wychyla się na boki. Następna różnica to wyświetlacz, który w G9 jest mocno symboliczny – tylko kreseczki, w przeciwieństwie do podawanej wprost czułości w SideWinderze. Na osłodę mamy za to możliwość zmiany koloru wyświetlacza na dowolny, choćby różowy.

Reszta jest bezsprzecznie lepsza w G9. Gryzoń ten ma pewniej działające przyciski, lepiej rozwiązane tworzenie makr i przypisywanie ich klawiszom, większe możliwości zmiany wagi. Ba, mamy nawet możliwość tworzenia profili i przechowywania 5 z nich w myszce, dzięki czemu można je wybierać nawet bez potrzeby instalowania sterowników! A każdy profil to dowolnie zdefiniowanych od 1 do 5, przełączanych w dowolnym momencie, czułości sensora (200-3200 dpi), makra, obłożenie przycisków i szybkość komunikacji z komputerem (nawet do do 1000 Hz, w przeciwieństwie do 500 Hz w SideWinderze).

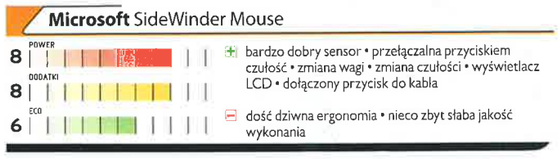
Wnioski końcowe? **Obie myszki to bestie przygotowane dla graczy, ale jeśli szukasz najlepszej, wybierz G9.** Fakt, że to obecnie najdroższa opcja, ale za to bezkonkurencyjna. SideWinder jest nieco tańszy, ale... i tak wolałbym zamiast niego Razera DeathAddera – mimo braku ciężarków jest pewniejszy. ■ **Marchewa**

Logitech G9



+ świetny sensor • przełączalna przyciskiem czułość • zmiana wagi • zmiana czułości • wyświetlacz LCD • wymienne obudowy
– cena

Microsoft SideWinder Mouse



+ bardzo dobry sensor • przełączalna przyciskiem czułość • zmiana wagi • zmiana czułości • wyświetlacz LCD • dołączony przycisk do kabla
– dość dziwna ergonomia • nieco zbyt słaba jakość wykonania

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

WapSter.pl
WWW.WAPSTER.PL
WAP.WAPSTER.PL
MANIA ŚCIĄGANIA
JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ, JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128. W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU (NP. CO NOKIA 3310)
WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!
GRY JAVA NR 7928
JV1895CU3 JV1893CU3 JV1837CU3 JV1834CU3 JV1818CU3 JV1794CU3 JV1708CU3 JV1897CU3 JV1882CU3 JV1849CU3
JV1817CU3 JV1831CU3 JV1879CU3 JV1836CU3 JV1759CU3 JV1875CU3 JV1859CU3 JV1732CU3 JV1851CU3
JV1816CU3 JV1856CU3 JV1876CU3 JV1819CU3 JV1888CU3 JV1857CU3 JV1896CU3 JV1838CU3 JV1852CU3
JV1843CU3 JV1788CU3 JV1669CU3 JV1673CU3 JV1625CU3 JV1894CU3 JV1824CU3 JV1822CU3 JV1784CU3
JV1808CU3 JV1802CU3 JV1809CU3 JV1804CU3 JV1806CU3 JV1813CU3 JV1801CU3 JV1815CU3 JV1812CU3
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN Z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1458CU3). OSTATNIEŻ CO NAS INFORMACJE, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458CU3). (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458CU3).
GRATIS MMS DAJEMY DO DZWONKA Z TEKSTEM PIOSENKI !!!
DZWONKI
TOP HITY POP FILM
REAL NR 7428 / POLI NR 7428
A gdy jest już ciemno RM3330761CU3 PT3330336CU3
Burn, Kanikuły RM3239353CU3 PT3183259CU3
Oliwer, Zaufaj mi (Kanikuły po polsku) RM3294506CU3 PT3294529CU3
Doda, Katharsis RM3296290CU3 PT3300349CU3
Enrique Iglesias, Do You Know RM3293410CU3 PT3281491CU3
Jeckyll & Hyde, Freefall RM3292966CU3 PT3312269CU3
Rihanna & Jay Z, Umbrella RM3281457CU3 PT3280938CU3
Rihanna, Shut Up and Drive RM3330749CU3 PT3339466CU3
Timbaland, The Way I Are RM3296285CU3 PT3313393CU3
Yarabi, Yarabi RM3292983CU3 PT3305359CU3
Akon, Don't Matter RM3254307CU3 PT3252526CU3
Akon, Sorry Blame It On Me RM3326753CU3 PT3320340CU3
Beautiful girls RM3341403CU3 PT3339522CU3
Botten Anna RM3045393CU3 PT3042709CU3
David Guetta, Love Is Gone RM3326756CU3 PT3306057CU3
East Clubbers, My Love RM3174094CU3 PT3174093CU3
Enrique Iglesias, Tired of being sorry RM3342459CU3 PT3342447CU3
Holly Dolly, Dolly song RM3004698CU3 PT2994757CU3
Maroon 5, Wake up call RM3296276CU3 PT3344570CU3
Mika, Relax, Take It Easy RM3172941CU3 PT3140465CU3
Nelly Furtado, Say It right RM3247330CU3 PT3205726CU3
Piotr Rubik, Niech mówią, że ... RM3001253CU3 PT2605237CU3
Prison Break Anthem RM3326754CU3 PT3283830CU3
Rihanna, Don't Stop The Music RM3330743CU3 PT3334027CU3
Septimber, Cry For You RM3281458CU3 PT3281449CU3
Timbaland, N.Furtado, Give it to me RM3324933CU3 PT3251244CU3
Velvet, Fix me RM3296297CU3 PT3305362CU3
Agnieszka Włodarczyk, Zawsze RM3342495CU3 PT3342443CU3
Boys, Jesteś Szalona RM2293820CU3 PT1483774CU3
Cliver, Chodź kochanie RM3281497CU3 PT3281493CU3
Czy Kto Widział Dzieci Dziuba RM2598988CU3 PT2263502CU3
Gosia Andrzejewicz, Sita Marzeń RM3337390CU3 PT3337384CU3
Sumpuastic, Kołysanka RM1472510CU3 PT1472508CU3
Swat se pomyli RM3330765CU3 PT3283901CU3
To całe przykro RM3342448CU3
Verba, Młode wilki cz. 4 RM3330926CU3 PT3330917CU3
Akcent, King Of Disco RM3331770CU3 PT3331767CU3
Akon & Eminem, Smack That RM3172937CU3 PT3096359CU3
Fergie, Big Girls Don't Cry RM3281461CU3 PT3281464CU3
Funny Bear, I'm Your Funny Bear RM3334849CU3 PT3337387CU3
Kate Ryan, Voyage, Voyage RM3327396CU3 PT3331207CU3
Milenium, Day After Day RM3232745CU3 PT3305357CU3
Nelly Furtado, Do it RM3316329CU3 PT3344672CU3
Vaya con Compañeros RM3330934CU3 PT3330921CU3
Film, Kill Bill - Twisted Nerve RM3179118CU3 PT3050020CU3
Film, Ojciec chrzestny RM2576872CU3 PT1655608CU3
Film, Ostatni Mohikanin RM3281615CU3 PT1893060CU3
Film, Piraci z Karaibów RM3025790CU3 PT1824726CU3
Film, Vaiolet RM2281615CU3 PT3575144CU3
Wyginam Śmiało Ciało RM2559677CU3 PT2410472CU3
JAK POBRAĆ DZWONEK:
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677CU3).
POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472CU3). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620, T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472CU3).
ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT1658452CU3). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.
ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128
"Jeśli spojrzysz mi głęboko w oczy, to na pewno od razu zrozumiesz, o czym myślę. Wyślij mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"
AGA
"Żyję po to by tańczyć, tańczę po to, by żyć! Jeśli podobam Ci się i chciałbyś mnie poznać, napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"
SUZI
KOLOROWE TAPETY NR 7428
B3328704CU3 B3348280CU3 B3331909CU3 B3341524CU3 B3332614CU3 B3325274CU3 B3318738CU3 B3309902CU3 B3311142CU3
B3327409CU3 B3341522CU3 B3303191CU3 B3321340CU3 B3342401CU3
B3328783CU3 B3348010CU3 B3347874CU3 B3346303CU3 B3345009CU3 B3345072CU3
B3346396CU3 B3301114CU3 B3310413CU3 B3341966CU3 B3342013CU3
B3332479CU3 B3318688CU3 B3348492CU3 B3332600CU3 B3348361CU3 B3334111CU3 B3341965CU3
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B3267271CU3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271CU3)
FILMY VIDEO NR 7428
DESTINATION CALIFORNIA MV3267811CU3
PRISON BREAK ANTHEM MV3346373CU3
FREEFALL MV3335327CU3
STRAIGHT TO THE BANK MV3298485CU3
UMBRELLA MV3289145CU3
SHUT UP AND DRIVE MV3322015CU3
AYO TECHNOLOGY MV3332433CU3
DODA KATHARSIS MV3306799CU3
TIRED OF BEING SORRY MV3346424CU3
ZAUFAJ MI MV3339493CU3
THE WAY I ARE MV3322016CU3
P.I.M.P MV3263823CU3
CANDY SHOP MV3262815CU3
CZYSTA GRA MV3228071CU3
NOTHING ELSE MATTERS MV3262399CU3
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1582004CU3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1582004CU3)
MOTYWY NR 7428
NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON
TH2987582CU3 TH2999896CU3 TH3042699CU3 TH2987604CU3 TH2987626CU3 TH3001467CU3 TH2988481CU3 TH2987590CU3
REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500). NA NUMER 7428, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA.WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku główne role grają Radeonem 2600XT z pamięciami DDR4, podkręcony Pentium Dual Core z 8800 GTS z 640 MB RAM-u oraz Radeony HD2900 XT w CrossFire. Uwaga: podajemy ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 oraz najnowszych wersji dem Lost Planet oraz World in Conflict. Dlaczego zrezygnowaliśmy z Company of Heroes oraz S.T.A.L.K.E.R.-a? Bo nawet na Eco działały one bardzo dobrze, a z najnowszymi grami tak już niestety nie jest...

KUPON RABATOWY

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać **3%** rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło **CDAction**.

3%

Poniżej prezentujemy najszybsze komputery w każdej z trzech kategorii (kryterium to liczba punktów w teście 3DMark 06). Uwaga: podajemy ceny aktualne w chwili testowania. W przypadku starszych konfiguracji aktualna cena może być sporo niższa, ale w niektórych przypadkach mogą się pojawić problemy z dostępnością niektórych komponentów.

Najlepsze w 3DMarku 06	Zestaw	Procesor	Pamięć	Karta graficzna	Płyta główna	Cena	3DMark 06	3D/Cena
	Eco IX O/C	Intel Pentium Dual Core E2140 @ 3 GHz	GoodRam DDR2 512 MB 800 MHz x2	Galaxy GeForce 8600 GE 256 MB	EVGA nForce 650i Ultra Mainboard	2016	5581	276,84
	Gamer VI O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3 Ghz	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	Asus Radeon HD 2900 XT 512 MB	Asus P5B Deluxe	3961	10559	266,57
	Power X O/C	Intel Core2 Quad Q6600 @ 2,75 GHz	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	Gainward GeForce 8800 GTX 768MB x2	Asus P5N32-E SLI	7623	14738	193,34

Zestaw Sensilo CD-Action Eco XI

Procesor	AMD Athlon 64 X2 EE 4200+ BOX	270 zł
Karta graficzna	MSI Radeon HD2600 XT DDR4	569 zł
Płyta główna	Abit AN52	234 zł
Pamięć	GoodRam DDR2 2x 1 GB 667 MHz CL5	205 zł
Dysk twardy	WD Caviar SE 160 GB (8 MB, Serial ATA II)	197 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + soft (Serial ATA, Vista)	116 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	161 zł
Zasilacz	Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W	173 zł
Cena całości		1925 zł

Dlaczego?

Pojawienie się na rynku Radeonów HD2600 XT z pamięciami DDR4 to wystarczająco ważne wydarzenie, by zestaw Eco oprzeć właśnie na tej karcie. Wersje z DDR3 przegrywały w grach z konkurentem z Nvidii (8600GT), szybsza pamięć miała temu zaradzić. Przy okazji nowa karta miała również odesłać na emeryturę bardzo dobrego X1950 Pro, który – choć pozbawiony zgodności z DX10 – w nowych grach radzi sobie lepiej niż jego młodsi bracia. Jako że porównanie szybkości nowych HD2600 XT z X1950 Pro jest dla nas priorytetem, reszta zestawu Eco XI pozostała niemal identyczna jak w Eco X, zaś wyniki, jakie osiągnął w testach, przypominamy w nawiasach. Wnioski? Choć w 3D Marku 06 lepiej wypada nowe 2600XT, w grach przewagę ma X1950 Pro. I wszystko wskazuje na to, że dopiero premiera nowych chipów będzie miała szansę pozbawić go tytułu najlepszej propozycji w cenie do 500 złotych.

Alternatywy

Eco IX O/C (po uzupełnieniu pamięci RAM do 2 GB) jest najszybszym testowanym przez nas zestawem w cenie około 2000 zł. Owszem, by uzyskać tak dobre wyniki, trzeba się pobawić w podkręcenie procesora, ale na dobrej płycie głównej nie sprawia to problemu. Jeśli nie chcemy się bawić w podkręcanie, lepiej będzie zostać przy Eco X – Radeony HD2600, nawet w wersji z DDR4, do gier wciąż nadają się gorzej niż stary X1950 Pro.

Dla kogo?

Dla fanów AMD, którzy po prostu muszą mieć kartę zgodną z DirectX 10, a do tego nie chcą się bawić w zwiększanie częstotliwości, z jaką działa procesor. W grach lepiej jednak sprawdzają się zestawy proponowane w Alternatywach.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	4807 (4697)
SM 2.0:	1744 (1811)
HDR/SM 3.0:	2202 (2025)
CPU:	1681 (1683)

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	34 (31)
1280 x 1024:	28 (28)
1680 x 1050:	23 (27)
Wysokie detale:	
800 x 600:	16 (17)
1280 x 1024:	9 (13)
1680 x 1050:	7 (11)

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	57 (52)
1280 x 1024:	27 (27)
1680 x 1050:	21 (21)
Wysokie detale:	
800 x 600:	24 (28)
1280 x 1024:	12 (14)
1680 x 1050:	9 (11)

Zestaw Sensilo CD-Action Gamer XI O/C

Procesor	Intel Pentium Dual Core E2140 1,6 GHz (S775) BOX @ 2,9 GHz	241 zł
Karta graficzna	EVGA GeForce 8800 GTS 640 MB TV & 2x DVI (PCIe) SuperClocked	1489 zł
Płyta główna	EVGA nForce 650i Ultra	363 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x1 GB DDR2 800 MHz	261 zł
Dysk twardy	WD Caviar SE 160 GB (8 MB, Serial ATA II)	197 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + soft (Serial ATA, Vista)	116 zł
Obudowa	Chieftec BG-02BBSL	159 zł
Zasilacz	Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W	173 zł
Cena całości		2999 zł

Dlaczego?

Pentium Dual Core jest świetnym procesorem dla osób niebojących się podkręcania. W zeszłym miesiącu udało się nam na firmowym chłodzeniu uzyskać 3 GHz, co razem z kartą 8800 GTS w wersji 320 MB dało małego demona szybkości za bardzo rozsądne pieniądze. Czy warto do takiego zestawu dołożyć jeszcze mocniejszą kartę? By odpowiedzieć na to pytanie, do Gamera XI O/C trafiła 8800GTS w wersji 640 MB. Zanim jednak przejdę do wyników, jedna mała uwaga – w tym przypadku nie udało się osiągnąć prędkości 3 GHz, ale 2,9 GHz to wynik niewiele gorszy, a przy tym całość była absolutnie stabilna. A wyniki? 8800 GTS 640 MB przewagę zyskuje dopiero przy wyższych rozdzielczościach, a i to nie we wszystkich grach (w nawiasach znajdziecie wyniki Gamera X O/C, z wersją 320 MB). Ale w nowszych grach przewaga powinna rosnąć, o czym świadczy choćby wypowiedź szefa studia Epic (to ci od Unreala), który radził nie tak dawno kupować karty z co najmniej 512 MB RAM-u.

Alternatywy

Jeśli planujesz grać w rozdzielczościach wyższych niż 1280 x 1024, wersja z 640 MB RAM-u jest bardzo rozsądnym wyjściem. Można się także pokusić o Radeona HD2900 (patrz Gamer VI O/C), ale w takim przypadku trzeba też wymienić zasilacz na mocniejszy.

Dla kogo?

Dla osób szukających szybkiego komputera do grania w wysokich rozdzielczościach w rozsądnej cenie. Warunek dodatkowy – pełną wydajność ten zestaw osiąga dopiero po podkręceniu procesora, więc nie jest to najlepsza propozycja dla osób, które nie chcą grzebać w BIOS-ie.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	9891 (9159)
SM 2.0:	4459 (3997)
HDR/SM 3:	4332 (3892)
CPU:	2526 (2611)

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	53 (50)
1280 x 1024:	52 (49)
1680 x 1050:	50 (45)
Wysokie detale:	
800 x 600:	38 (33)
1280 x 1024:	36 (28)
1680 x 1050:	34 (19)

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	130 (122)
1280 x 1024:	70 (63)
1680 x 1050:	54 (49)
Wysokie detale:	
800 x 600:	77 (69)
1280 x 1024:	37 (34)
1680 x 1050:	29 (23)

Zestaw Sensilo CD-Action Power XI O/C

Procesor	Intel Core2 Duo E6850 3,00 GHz (S775) BOX	1016 zł
Karta graficzna	Palit Radeon HD2900XT 512 MB VIVO/2xDVI x2	2698 zł
Płyta główna	Asus P5K Intel P35	400 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	261 zł
Dysk twardy	Seagate 400 GB Barracuda ES (16MB, Serial ATA II)	425 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + soft (Serial ATA, Vista)	116 zł
Obudowa	NZXT Apollo Crafted Series Blue	299 zł
Zasilacz	Zasilacz do obudowy Tagan 800W – U33 2-Force II Series	517 zł
Cena całości		5732 zł

Dlaczego?

Pierwotnie chcieliśmy w tym miejscu przetestować zestaw z pojedynczym Radeonem HD2900XT, ale z 1 GB pamięci. Niestety, karty te są właściwie niedostępne, stąd mamy coś bardziej egzotycznego, ale równie ciekawego – dwie zwykłe HD2900XT w CrossFire. Ich uzupełnienie stanowi szybkie Core2 Duo oraz odpowiednio mocny zasilacz. Co mówią na temat sensowności takiej konfiguracji wyniki testów? W porównaniu do Power X O/C (wyniki tego zestawu w nawiasach) mamy... niezły galimatias. 3DMark stawia na Quada z SLI. WiC... cóż, akurat tutaj włączony CrossFire na najnowszych sterownikach powodował zwis systemu (nawet w pełnej wersji gry z najnowszym patchem), więc testy przeprowadziliśmy na pojedynczej karcie – i są one zadziwiająco dobre, a jedyne sensowne wytłumaczenie wyników wiąże się z zupełną bezużytecznością czterech rdzeni. Problemy z CrossFire mieliśmy też w Lost Planet – demo się wprawdzie uruchamiało, ale przy pełnych detalach pojawiały się artefakty. Wniosek? CrossFire jest tylko dla maniaków... Podobnie jak i procesory z czterema rdzeniami, bo – jak widać – szybkie C2D daje w grach lepsze rezultaty.

Alternatywy

Jeśli chcesz mieć bardzo szybki komputer bez OC i martwienia się o kompatybilność, zamiast dwóch Radeonów wybierz jeden. Albo włóż w to miejsce GTX-a (wyjdzie wtedy zestaw Power V V2 O/C).

Dla kogo?

Dla osób niemuszących liczyć się z kasą i szukających najbardziej wypasionej konfiguracji z Radeonami. A także dla szukających zamiennika dla wysłużonej farelki – ten zestaw wydziela prawie 800 W ciepła!

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	14 023 (14 738)
SM 2.0:	6465 (5646)
HDR/SM 3.0:	7387 (6943)
CPU:	2700 (4336)

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	81 (58)
1280 x 1024:	79 (58)
1680 x 1050:	72 (58)
Wysokie detale:	
800 x 600:	42 (37)
1280 x 1024:	34 (36)
1680 x 1050:	29 (36)

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	64 (154)
1280 x 1024:	38 (138)
1680 x 1050:	21 (113)
Wysokie detale:	
800 x 600:	38 (128)
1280 x 1024:	24 (87)
1680 x 1050:	19 (69)

Zestaw (redakcyjny) elda

Płyta główna	ASUS P5GD1	0
Procesor	Intel Pentium IV 2,8 GHz	0
Pamięć	1xKingston 1 GB PC3200 (200 MHz)	0
Dysk twardy	Seagate Barracuda 120 GB	0
Karta graficzna	ASUS EN8600GTS Silent 256 MB DDR	0
Napęd optyczny	DVD-RW LG GCC-4521B	0
Obudowa	Tracer TRO-828 CALGARY BLACK	0
Zasilacz	Tracer 400 W	0
Dodatkowe	Sound Blaster Live!	0
Cena całości		0

O co chodzi?

Sam nie wiem, o co biega. Teoretycznie w Konfiguratorze miały być nasze domowe sprzęty, ale pomysł ten umarł śmiercią naturalną. Po pierwsze, wstyd chyba przyznawać się do własnych maszyn, a po drugie, wożenie swego komputera do pracy jest chore. Jeśli kogoś to interesuje, w domu mam **Athlona XP 2000+ z 1,5 GB RAM-u i GeForce'a 5200**. Do Football Managera starcza. WoW dzięki dużej ilości RAM-u też daje radę.

Do czego?

Do czytania Z Czuba, Mundialowa i Supergiganta. Czasem do grania i pisania. Chociaż z uwagi na RAM granie staje się z dnia na dzień coraz większym wyzwaniem.

Jak się sprawdza?

Prawdę mówiąc obecną kartę dostałem 2 miesiące temu, kiedy (nie pierwszy raz) GeForce 6600GT spalił się. Karty te płoną jak ruskie telewizory w latach 80. Teraz jest lepiej, ale powtórzę raz jeszcze – WIĘCEJ RAM-u!!!

Najbliższe zmiany wg autora?

Nie wiem. Zależy od szefostwa, mam tylko wrażenie, że jestem chyba ostatni w kolejce do wymiany sprzętu. *(I tu się mylisz, ostatni jestem ja – Smg.)* Może nie powinienem tego pisać, bo jeszcze admin wyleci z pracy za zdradzenie kolejki do wymiany sprzętu? :P

Co warto zmienić wg Allora?

Przede wszystkim RAM, a potem – jeśli mają na tym pójść w sensownych detalach nowe gry – to już w zasadzie wszystko. Można się wprawdzie ratować wymianą karty graficznej, bo płyta – mimo swojego wieku – ma złącze PCIe, ale wymiana procesora jest już niestety niemożliwa.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	4133
SM 2.0:	2023
HDR/SM 3.0:	1993
CPU:	826

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	12
1280 x 1024:	12
1680 x 1050:	12
Wysokie detale:	
800 x 600:	6
1280 x 1024:	4
1680 x 1050:	4

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	48
1280 x 1024:	28
1680 x 1050:	21
Wysokie detale:	
800 x 600:	31
1280 x 1024:	14
1680 x 1050:	10

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod **konfigurator@cdaction.pl**

World in Conflict demo
Średnie detale – poziom detali Medium
Wysokie detale – poziom detali Very High

Lost Planet demo
Średnie detale – wszystkie opcje Medium lub Low, AA – wyłączone, Anizo x4
Wysokie detale – wszystkie opcje High, AA x4, Anizo x16

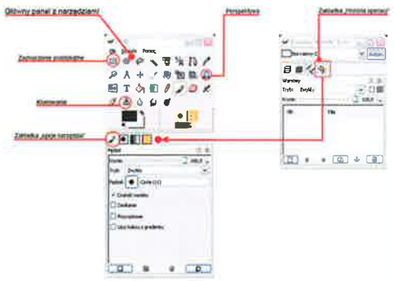
Komputronik
www.komputronik.pl
Sprzęt dostarczyła firma Komputronik.
Podano ceny według stanu z dnia 19.10.2007.

retusz zdjęć
Oswajamy Gimpa

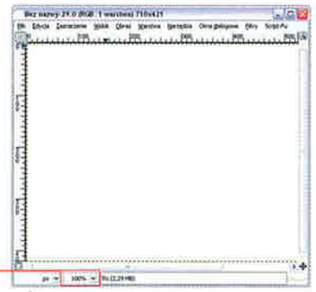
Michał „enki" Kuszewski | Sposób na ładniejsze fotki

Leżą gdzieś zapomniane. Na jakiejś płycie, w odległym folderze. W koszu. Nasze nieudane zdjęcia z wakacji. Niedoświetlone. Rozmazane. Z kawałkiem palca lub zmiętą plastikową butelką zaśmiecającą sielski pejzaż wsi polskiej. Wielu z nich nie da się uratować, ale dzięki Gimpowi choć część ma szansę na drugie życie.

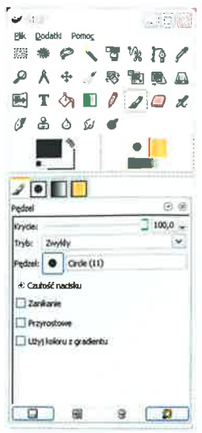
Interfejs



Zaczynamy. **Aby zainstalować Gimpa, koniecznie należy zaopatrzyć nasz system w bibliotekę GTK+**, które znajdują się na płycie w odrębnym pliku exe. Dopiero w drugiej kolejności uruchamiamy plik instalacyjny programu. Po kilku chwilach Gimp powinien się wygodnie rozsiąść na dysku, a my możemy rozpocząć zabawę.



W przeciwieństwie do innych edytorów, Gimp opiera się na wykorzystaniu kilku odrębnych okien, które można swobodnie przemieszczać i skalować wedle własnych potrzeb. Po otwarciu programu ujrzymy dwa okna zatytułowane: **GIMP** oraz **Warstwy, Kanały, Ścieżki**. Są to tak zwane doki, w których można grupować najczęściej używane narzędzia w formie zakładek, aby mieć do nich szybszy dostęp. Zakładki zaś można dowolnie przeciągać pomiędzy oknami, co też zaraz zrobimy. Jako że do prostego (powtarzam – prostego) retuszu raczej nie będą nam potrzebne narzędzia z okna Warstwy, Kanały... możemy je spokojnie zamknąć – przedtem jednak przenosząc zakładkę **Historia operacji** do doku GIMP, jak pokazano na rysunku. Znacznie ułatwi nam to pracę, a o tym, jak i dlaczego, za chwilę. Każdy dok można otworzyć na nowo wybierając w doku GIMP: **Plik-> Okna dialogowe-> Utwórz nowy dok**.



W górnej części doku GIMP znajdziemy całą masę przeróżnych narzędzi edycyjnych, takich jak pędzel, ołówek, gumka, zaznaczenie itp. Poniżej po lewej widnieje okienko wyboru koloru pierwszoplanowego oraz tła, a jeszcze niżej zakładki, czyli między innymi Opcje narzędzia, Pędzle, Desenie czy własnoręcznie umieszczona przez nas Historia operacji. Łatwo zauważyć, że do tej pory nigdzie nie otworzyło się okno z „tym białym", na którym można cokolwiek namazać. Czas to zmienić.

Czyste okno wywołujemy poleceniem **Plik-> Nowy...** w którym następnie sprecyzować możemy jego wymiary, natomiast pliki z obrazami/zdjęciami do edycji otwieramy klikając **Plik-> Otwórz...**

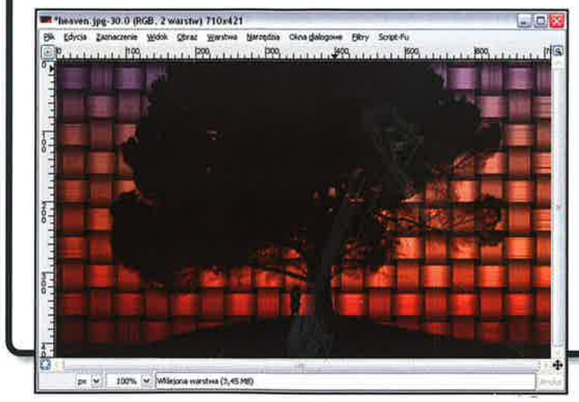
Dzięki ogromnej popularności Photoshopa i jemu podobnych rozbudowanych edytorów grafiki rastrowej dla wielu fotografików wywołane zdjęcie (nieważne – udane czy nieudane) to dopiero półprodukt, który niemal zawsze poddawany jest dalszej obróbce na ekranie monitora. Wraz z pojawieniem się pierwszej wersji **The Gimp – darmowego, ale zarazem wysoce wszechstronnego narzędzia graficznego** – możliwość retuszu własnych fotografii trafiła również pod strzechy. Teraz i my możemy się zająć własnymi zdjęciami czy to w ramach uzupełniania swoich albumów, czy dla czystej zabawy.

Bring out the Gimp!

Co prawda, bohater tego wydania Wademekum ma wiele więcej zastosowań niż ulepszanie fotografii (a i to można w nim wykonać na co najmniej kilkanaście sposobów), jednak właśnie od tego najlepiej rozpocząć z nim przygodę. Ten miniporadnik nieledwie muska tematykę obróbki graficznej i na pewno nikogo nie uczyni profesjonalistą. Być może jednak zachęci was do własnych eksperymentów, a to już byłby naprawdę duży sukces. Kreatywność, moi drodzy, to obecnie słowo-klucz w każdej niemal dziedzinie życia.

Efektownie, efektywnie, efekciarsko

Ostatnie dwa elementy w pasku menu okna z obrazkiem, czyli **Filtry** oraz **Script-fu**, pozwalają w szybki sposób całkowicie zmienić charakter edytowanej bitmapy. Pierwszy z nich oferuje sporą bibliotekę standardowych efektów, takich jak szum, rozmycie, pociągnięcia pędzlem i dużo, dużo innych, które można nadawać całemu obrazkowi lub zaznaczeniu. Drugi zaś to zbiór skryptów, które są niczym innym jak z góry zdefiniowanymi sekwencjami (w większości istnieje jednak możliwość modyfikacji ich parametrów) działań m.in. na filtrach, a ich efekty są dużo bardziej rozbudowane i widowiskowe. Skrypty dostępne w wersji instalacyjnej programu to tylko czubek góry lodowej – całe tony gimpowego kodu można znaleźć na licznych poświęconych script-fu stronach w Internecie.

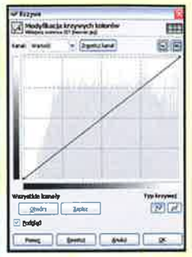


Do roboty...

Po wczytaniu zdjęcia, zanim przejdziemy do eksperymentów, warto zapamiętać położenie menu zoomu, które mieści się w lewym dolnym rogu nowo otwartego okna. Szybciej i prościej można zoomować wduszając na klawiaturze „+" i „–".

Jasność, kontrast, krzywe

W przypadku częstych zbyt ciemnych lub „bladych" zdjęć wystarczy je nieco rozjaśnić i dodać nieco kontrastu, co uczynimy za pomocą dwóch suwaków, klikając wcześniej w menu okna ze zdjęciem: **Narzędzia-> Narzędzia kolorów-> Jasność i kontrast**. Podobny efekt można uzyskać za pomocą również znajdującej się w Narzędziach kolorów opcji **Krzywe...** wyginając linię w górę dla rozjaśnienia lub w dół dla przyciemnienia zdjęcia. Rozjaśnienie cieni i przyciemnienie świateł uzyskujemy wyginając delikatnie krzywą w kształt S.



Przy zaznaczonej opcji **podgląd** efekty wszystkich tego typu manipulacji widoczne są od razu, bez konieczności zatwierdzania każdej z nich, dzięki czemu nie musimy kilkakrotnie dobierać parametrów. A jeżeli nawet zdarzy się nam popełnić błąd, z pomocą przychodzi wspomniana wcześniej zakładka **Historia operacji**, na której jedno pod drugim zapisane są wszystkie działania, które wykonaliśmy na obrazku.

Usuń pryszcz

Oprócz korekt tonalnych Gimp pozwala również w prosty sposób usuwać wszelkie niepożądane rzeczy, które znalazły się w kadrze z różnych powodów. Mogą to być zarówno rzeczy niewielkie (i te najłatwiej usunąć), ale i całkiem spore (vide casus Smugglera, który wyczekawszy któregoś razu cierpliwie – na pustyni – pół godziny na odpowiednie światło, by zrobić To Jedyne Zdjęcie, sfotografował fragment oblicza pewnego jegomościa, który akurat w tym momencie zajrzał w obiektyw. A że to był analogowy aparat, to po 2 tygodniach, po wywołaniu fotki, trafił go szlag z gatunku ciężkich). W takim przypadku z pomocą przychodzi nam narzędzie **Malowanie przy użyciu deseni lub fragmentów obrazu** – nazywane dalej „klonowaniem" i przywoływane poprzez wybranie go w doku GIMP lub naciśnięcie **C**.

Praca tym narzędziem polega na zamalowywaniu danej przeszkadzajki kawałkami obrazka, które znajdują się w jej bezpośredniej bliskości. Najpierw „pobiera" się dany wycinek (jak duży, można po wybraniu klonowania ustawić w zakładce **Opcje narzędzia**) najeżdżając nań kursorem i wciskając **Ctrl + LPM**, a następnie nakłada się na zamalowywany obszar wciskając **LPM** już bez Controla. Operacja ta wymaga nieco wprawy i każdy ma różną technikę, natomiast warto pamiętać o tym, by w Opcjach narzędzia wybrać pędzel miękki (typu **Fuzzy**) oraz by malować możliwie krótkimi pociągnięciami, wręcz pojedynczymi kliknięciami.

Perspektywa, kadrowanie, skalowanie

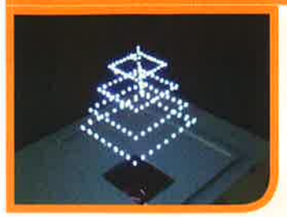
Zdarza się i tak, że czy to nie taki obiektyw, czy kiepsko obrana „miejscówka" sprawią, że dwa malownicze kominy uwiecznionej przez nas ciepłowni zamiast pionowo w górę, rozczapierzają się na boki w geście „wiktorii". Nie ma problemu – zabawy z perspektywą obrazka umożliwia narzędzie **Zmiana perspektywy warstwy lub zaznaczenia** (dok GIMP). Po jego wybraniu możemy dowolnie klikać i przeciągać okolice każdego z rogów zdjęcia. Otworzy się wówczas dodatkowe okienko **Perspektywa**, na którym już po wszystkim musimy zatwierdzić zmiany przyciskiem **Przekształć**.

Po zmianie perspektywy może się okazać, że zdjęcie już nie obejmuje całego obszaru okna i gdzieniegdzie wyskoczyła spod niego szaro-biała kratka (tak przyjęło się oznaczać w edytorach przezroczystość). Aby wykadrować (czyli po prostu przyciąć) fragment zdjęcia, który chcemy pozostawić z tej lub innej przyczyny, należy wykonać dwa kroki: po pierwsze, zaznaczyć pożądany obszar **Zaznaczeniem obszarów prostokątnych** (dok GIMP), a po drugie – w oknie z obrazkiem wybrać **Obraz-> Kadruj obraz**.

Wreszcie aby zmienić rozmiary obrazka lub zdjęcia, w jego oknie wybieramy **Obraz-> Skaluj obraz...** Tam będziemy mogli dokładnie określić, jak bardzo chcemy go zmniejszyć/powiększyć. Przy powiększeniu należy uważać, bo nie mając skąd wziąć dodatkowych pikseli, program dokonuje uśrednienia wartości dostępnych punktów, aby wygenerować nowe, co wiąże się zawsze ze spadkiem jakości. Jeżeli chodzi o zmniejszanie, dokonujmy go już po zakończeniu wszystkich działań edycyjnych; innymi słowy – im wyższa jakość i większa rozdzielczość edytowanego obrazka, tym lepiej! **[CDA]**

Holotechnika

Michał „enki" Kuszewski | ¡hola, holo!



Holografia wbrew temu, co możesz myśleć, jest stara niemal jak świat. Mamy z nią do czynienia od dawna, a hologramy w naszym codziennym życiu stały się rzeczą tak oczywistą, że nawet ich nie zauważamy, na przykład kasując bilet w autobusie. Dzięki ostatnim odkryciom naukowców jednak niedługo „holo" znów może się stać trendy.

To prawda, że żaden dzisiejszy pierwszoklasista na widok wyciągniętej z opakowania po gumie naklejki z hologramem Kaczora Donalda nie powie już więcej „o ja cię!". Prawdopodobnie zaklnie tylko szpetnie, zdegustowany wróci pwnować n00bów w Counter-Strike'u i co najważniejsze, więcej takiej lamerskiej gumy nie kupi. Marketingowcy, czyli druga obok wojen siła napędzająca w ostatnim czasie rozwój naszej cywilizacji, bardzo dobrze zdają sobie sprawę z tego faktu, dlatego wciąż poszukują nowych dróg dotarcia do umysłu (i portfela) szarych, znudzonych codziennością klientów. Tu z pomocą przyjdą im bez wątpienia nowe osiągnięcia w dziedzinie holografii, czyli techniki uzyskiwania obrazów trójwymiarowych.

The 'wow' factor

Skok technologiczny, który pozwolił na pierwsze udane próby stworzenia kolorowego, w pełni przestrzennego obrazu, spowodowany został między innymi poprzez opracowanie małych, tanich i niezawodnych niebieskich laserów półprzewodnikowych. Oprócz ewolucji w dziedzinie pamięci optycznych (HD-DVD, Blu-ray), powstały dzięki temu podwaliny pod całkiem nową jakość wyświetlania kolorowych obrazów zarówno na „klasycznych", dwuwymiarowych ekranach, jak i tych bardziej „egzotycznych", o których za chwilę.

Można by się spierać, czy rzeczywiście potrzebujemy czegoś więcej do szczęścia niż kolorowego, ostrego obrazu, jakim możemy nakarmić nasze oczy dzięki technologii High Definition zarówno w domu, jak i w kinie. Wszyscy, którzy kojarzą jedną ze scen „Nowej Nadziei", w której R2-D2 wyświetla holograficzny obraz księżniczki Lei, zgodzą się jednak, że byłoby super mieć coś takiego w domu (wyświetlacz, nie R2-D2, chociaż...). Na ten właśnie odruch zachwytu liczą dzisiejsi spece od reklamy, którzy stopniowo coraz częściej w zakres definicji „prezentacji multimedialnych" wprowadzają właśnie holografię, która sprawdziła się już w medycynie i biologii, a wkrótce może zawędrować do muzeów, biur architektonicznych, sklepów czy nawet na stadiony.

Szklana kula v2.0. Wróżki i wróże już zacierają ręce.

Jak na dłoni

Holografią zwykło się nazywać obrazy rzucane zarówno „w powietrzu", jak i na różnego rodzaju ciała, pozwalające na doświadczenie trójwymiarowości tego, co oglądamy. Innymi słowy, chodzi o to, by przemieszczając się wokół projekcji móc obejrzeć ją z różnych stron. Obecnie projektanci skupiają się na kilku sposobach uzyskania tego efektu, spośród których możemy wymienić między innymi rzucanie obrazu przez kilka rzutników równocześnie na specjalne dwuwymiarowe ekrany (projekty Holovision oraz Holovizio), wirujące zwierciadła oraz cząsteczki gazu czy pary wodnej.

Nad techniką wykorzystującą jedynie oddziałujące ze sobą wiązki światła w powietrzu pracują Francuzi z Digital Holographics. Stworzyli oni prototyp telefonu DHS, któremu oprócz zestawu standardowych funkcji, które ma każda komórka na świecie, dodali miniwyświetlacz holograficzny. Urządzenie to wyposażone ma być w niewielki, wysuwany zza ekranu LCD rzutnik z czterema soczewkami, pozwalający, prawie jak ów sympatyczny robot z Gwiezdnych Wojen, podczas rozmowy wyświetlić w powietrzu np. zdjęcie naszego rozmówcy. Jedynym warunkiem pełnej satysfakcji z posiadania tego bajeru wydaje się konieczność użycia zestawu głośnomówiącego lub słuchawek, bo w przeciwnym razie rozmawiając moglibyśmy sobie co najwyżej zaświecić do ucha.

>>> HVC, czyli pamięć wędruje do portfela.

Uśmiech proszę

Bliższą prawdziwej definicji holografii jako działu optyki zajmującego się technikami uzyskiwania obrazów przestrzennych metodą rekonstrukcji fali (definicja za Wikipedią) jest jej zastosowanie w budowie kolejnej generacji pamięci optycznych. Napędy i nośniki holograficzne opracowywane są obecnie równolegle przez firmy Optware (HVD – Holographic Versatile Disc) i InPhase (Tapestry).

W przypadku HVD, jak i innych nośników tego typu technika zapisu nie opiera się na przeoraniu jednej z warstw płyty spiralnym ciągiem wypalonych lub wytłoczonych pitów, czyli „dołków" o różnej długości, jak w CD, DVD, HD-DVD i Blu-ray (co nie znaczy, że owych pitów na płytach holograficznych nie ma, służą one jednak jedynie do pozycjonowania wiązki lasera). Zamiast tego na zapisywalnej warstwie nośnika utrwala się obraz interferencji (kłaniają się lekcje fizyki) wiązek dwóch laserów. Podczas zapisu pierwsza z nich niesie informację, która ma być zapamiętana, natomiast druga „czysta", potrzebna jest, by wywołać oddziaływanie – owe nakładanie się obu fal. Aby odczytać dane, wystarczy zaś oświetlić „wypalone" prążki interferencyjne zwykłą, niezmodulowaną wiązką lasera. Odtworzony w ten sposób obraz pada wówczas na detektor, który „wyciąga" z niego zapisaną informację.

Najciekawsze jest to, że owe dane to nic innego jak „zdjęcie" obiektu, przez który przeszła wcześniej wiązka lasera zapisującego (w przypadku HVD jest to „zdjęcie" dwuwymiarowej matrycy czarnych i białych punktów stanowiących bity, niemniej równie dobrze można w ten sposób zapisać np. fotografię ulubionego partyjnego lidera), a nośnik stanowi formę „kliszy". W przeciwieństwie do wspomnianej serii pitów, na płycie HVD informacja zapisywana jest więc „paczkami". Pojedyncza strona danych (data page), składająca się z 60 000 bitów ma formę ściętego stożka zwężającego się w głąb nośnika, o większej średnicy równej kilku dziesiątym części milimetra.

Prawie jak Chuck

Co nam to wszystko daje? Przede wszystkim ogromny skok pojemności. Zarówno HVD, jak i Tapestry już dziś mogą bez większych problemów pomieścić trzysta do pięciuset gigabajtów danych, choć spodziewana granica ich możliwości to niemal cztery terabajty na płycie wielkości CD/DVD. Co prawda, wciąż całego Internetu na nie nie zgramy, niemniej tak ogromna pojemność musi robić wrażenie nawet na Mistrzu Półobrotu.

Nie ograniczając się tylko do płyt, Optware pracuje jednocześnie nad standardem HVC (Holographic Versatile Card), który z gabarytami karty kredytowej mógłby zapisać aż do 30 GB i z powodzeniem konkurować z obecnymi pamięciami przenośnymi, włączając w to zewnętrzne twarde dyski. Wraz z pojemnością napędów holo, wzrasta również ich szybkość transferu danych, który dla HVD ma początkowo wynieść 20 MB/s, a w przyszłości nawet 125 MB/s.

>>> Czyżby złota przyszłość pamięci optycznych?

Inną zaletą tych rozwiązań jest niespotykana dotąd trwałość zapisu, która sięgać może nawet pół wieku (!). Jest to spowodowane tym, że nawet w przypadku uszkodzenia czy zatarcia części danych, na podstawie niewielkiego wycinka data page można odzyskać całą zapisaną w niej informację. Można się tym samym spodziewać większej tolerancji na wszelkie zarysowania, będące zmorą wszystkich dzisiejszych typów dysków optycznych.

Byle do Euro!

Fantastyczne wizje roztaczane przez producentów bez wątpienia silnie działają na wyobraźnię potencjalnych klientów, niemniej zapał do kupna pamięci holo mija bardzo szybko w zetknięciu z ich obecną ceną. Dopóki naukowcy nie znajdą tańszego sposobu na upchnięcie w niewielkiej objętości napędu holograficznego dwóch laserów i detektora, za przyjemność korzystania np. z Tapestry firmy InPhase będziemy musieli zapłacić około piętnastu tysięcy dolarów. W połączeniu z ceną pojedynczego dysku oscylującą wokół stu siedemdziesięciu dolarów sprawia to, że wielokrotnie tańsze HD-DVD i Blu-ray jeszcze długo będą bardziej opłacalnym wyborem.

Podobnie przedstawia się zresztą sytuacja na rynku pamięci przenośnych, na którym – mimo imponujących parametrów – karty HVC raczej szybko nie prześcigną w sprzedaży przenośnych dysków twardych i pamięci flash. Co prawda, Optware zamierza je wypuścić w cenie po dolarze za sztuka, niemniej aby móc cokolwiek na nich zapisać, będziemy potrzebować czytnika za... dwa tysiące baksów!

Póki co szacuje się, że rozkwit zarówno wyświetlaczy, jak i pamięci holograficznych przypadnie na lata następujące po „naszych" Mistrzostwach Europy, jednak wydaje się, że zdecydowanie jest na co czekać. Czy z „High" przejdziemy więc pewnego dnia na „Holo Definition"? Technologia światłowodowa pokazała, że ze światłem warto eksperymentować dla dobra całej ludzkości, dlatego też z tego miejsca wypada życzyć wszystkim optykom, optoelektronikom i optoentuzjastom masy pomysłów i zapału na kolejne lata. |CDA|

Ekran na parze

W przeciwieństwie do speców od holografii, dla których priorytetem jest wrażenie przestrzenności obrazu, twórcy systemów FogScreen i Heliodisplay postanowili się skupić na nieco innych możliwościach wyświetlania dwuwymiarowych projekcji niż rzucanie ich na nudne, białe płótno. Idąc z duchem czasu przygotowali zatem „niematerialne" ekrany, przez które można spokojnie przechodzić.

Stworzony przez fińskich naukowców FogScreen, jak sama nazwa wskazuje, wykorzystuje mgłę, a raczej spreparowaną parę wodną, na którą rzucany jest obraz ze znajdującego się kilka metrów dalej rzutnika. Opadająca para nie rozwiewa się i jest „trzymana w ryzach" nawet na długości ponad pół metra dzięki kurtynom z nadmuchiwanego przez specjalne dysze powietrza. Sam ekran zaś w wersji panoramicznej może mieć nawet półtora metra szerokości. W związku z tak niecodziennym materiałem, na który rzucany jest obraz, oprócz prądu do działania FogScreena potrzebny jest też zapas wody, której urządzenie zużywa w ilościach od trzech do dziesięciu litrów na godzinę. Co ciekawe, wytwarzana przez niego mgła nie zwilża przebywających w jej obrębie obiektów.

>>> cał, ale mu glaca błyszczy!

>>> O ja cię!

Konkurent fińskiego produktu, Heliodisplay, jest od niego nieco mniejszy (przekątna obrazu 30 cali), ale za to do uzyskania omawianego efektu „zawieszenia" obrazu w powietrzu nie potrzebuje już żadnych wodnych cudactw. Podstawą w jego przypadku jest pojedyncza płaska dysza, która w znany tylko jej projektantom sposób potrafi tak zmienić strukturę strumienia powietrza, że możliwe jest na nim wyświetlanie obrazów. Podobnie jak w przypadku FogScreena, ekran nie jest wyczuwalny przez skórę, choć – uwaga – możliwe jest jego wykorzystanie jako ekranu dotykowego. Słowem, po podłączeniu Heliodisplay w charakterze monitora uzyskamy możliwość obsługi naszego komputera poprzez machanie palcem w powietrzu. A to ci!

ATI Radeon GRAPHICS CROSSFIRE

Fascynujące wrażenia wizualne™ podczas gry

GRY HD · ZDJĘCIA HD · FILMY HD

Karty graficzne ATI Radeon™ Serii HD 2000 są już dostępne! Czy jesteś gotowy?

Karty graficzne ATI Radeon™ Serii HD 2000 pozwalają w pełni wykorzystać potencjał systemu **Windows Vista®** oraz **DirectX® 10**, gwarantując niezrównane efekty wizualne i emocje podczas gry. Daj się porwać technologii **ATI Avivo™ HD**, która dzięki wbudowanemu modułowi dźwięku przestrzennego gwarantuje niezapomniane wrażenia w czasie gry na wielkoformatowych ekranach. Technologia CrossFire™ przeznaczona do chipsetów AMD i Intel®, działająca w trybie plug-n-play, umożliwia łatwe zwiększenie wydajności w najbardziej wymagających grach.

Na co więc czekasz? Kup kartę graficzną ATI Radeon™ i jeszcze dziś wyzwól podczas gry pełen potencjał DirectX® 10!

ATI Radeon™ HD 2600
wyjątkowa kombinacja wydajności w grach DirectX 10 oraz wideo w rozdzielczości 1080p.

www.hd2000.eu

AMD Smarter Choice

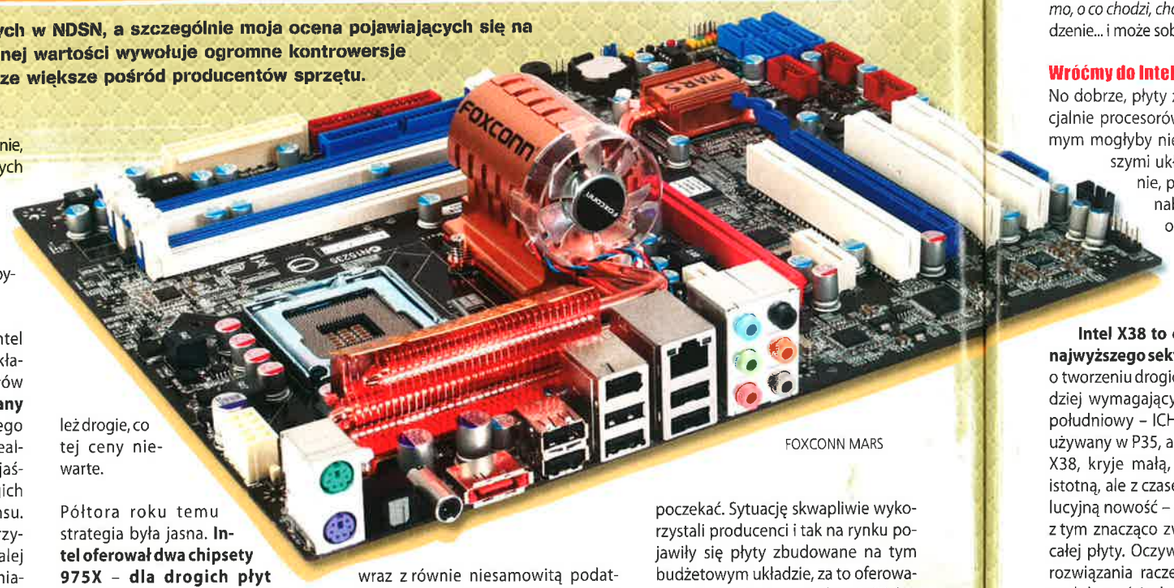
© 2007 Advanced Micro Devices Inc. ATI, logo ATI, CrossFire, Avivo, Radeon oraz Fascynujące Wrażenia Wizualne są znakami towarowymi firmy Advanced Micro Devices Inc. Windows Vista oraz DirectX 10 są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Ten produkt zapewnia podstawowy poziom obsługi na komputerach spełniających zgodnie z wymaganiami systemu operacyjnego Microsoft Windows Vista™ – part of Windowsvista.com/getready

Zawarte tu treści i opinie są prywatnymi poglądami autora tekstu i nie stanowią oficjalnego stanowiska CD-Action w żadnej sprawie.

Najdroższe budżetówki świata

Khedron (khedron@op.pl) | O płytach głównych

Wiele z tematów poruszanych w NDSN, a szczególnie moja ocena pojawiających się na rynku konstrukcji i ich realnej wartości wywołuje ogromne kontrowersje wśród czytelników, a jeszcze większe pośród producentów sprzętu.



FOXCONN MARS

Dziś znów mogę wywołać poruszenie, wrócimy bowiem do płyt głównych i dokładnie przyjrzymy się batowi, jaki część firm ukręciła po to, aby obecnie zebrać nim cięgi. Niemniej jak to w życiu bywa i tak w większości zdołają się przy tym zasłonić grubymi kieszeniami nabywców.

Niedawno pisałem o chipsecie Intel P35 oraz zbudowanych na tych układach płytach. W konkluzji artykułów **odwodziłem od pomysłu wymiany płyt z P965 na te z P35**, gdyż tego typu zabieg nie dałby żadnych realnych korzyści. Starałem się też wyjaśnić, że kupowanie bardzo drogich płyt z tymi układami nie ma sensu. Producenci zaś w niektórych przypadkach posunęli się z cenami dalej niż kiedykolwiek dotąd, uwzględniając segment rynku, dla jakiego przeznaczono P35.

Strategia Intela

W tym miejscu w kilku słowach warto opisać strategię Intela. Tym razem to, co się wydarzyło na rynku, nie ma nic wspólnego z samym Intelem, ale jest pokłosiem zamieszania, jakie starano się wykorzystać oferując produkty tyleż drogie, co tej ceny niewarte.

Półtora roku temu strategia była jasna. **Intel oferował dwa chipsety 975X – dla drogich płyt głównych i przeznaczony na rynek tanich rozwiązań P965.** Przypadkowo ujawnione zdolności tego drugiego uczyniły z niego gwiazdę takiego formatu, że 975X stał się właściwie zapomniany. **P965 bowiem pozwalał na niewiarygodny wręcz overclocking.** Płyty z oficjalną maksymalną FSB 266 MHz mogły czasem osiągać ponad 500 MHz. To, wraz z równie niesamowitą podatnością na podkręcanie procesorów z serii Core 2 Duo, sprawiło, że dla entuzjastów istniał już tylko jeden zestaw układów. P965 pozwalał na budowę płyt o bardzo różnej cenie, ale co ważne – wciąż mieszczącej się w granicach rozsądku. Tak więc mieliśmy do dyspozycji wyposażone w niego płyty zarówno za 350 zł, jak i bardzo drogie, ale warte ceny peł-

GIGABYTE X38-DQ6 1

Wydawanie absurdalnych kwot na DDR3 jak na razie nie ma żadnego uzasadnienia.

rełki takie jak Asus P5B Deluxe. Kosztował on 650 zł, ale rzeczywiście przy jego opisie mogło czasem zabraknąć miejsca na komplementy.

Intel P35 to w prostej linii następca P965 (złośliwie można by napisać, że to nieco „podpudrowany" P965, niekoniecznie od poprzednika lepszy) – czyli, co jeszcze raz podkreślę, chipset przeznaczony dla tanich płyt głównych. Niemniej na następcę 975X trzeba było jeszcze troszkę poczekać. Sytuację skwapliwie wykorzystali producenci i tak na rynku pojawiły się płyty zbudowane na tym budżetowym układzie, za to oferowane za niesamowite wręcz kwoty. Wrócę tutaj do wspomnianego w poprzednim artykule o płytach głównych najbardziej skrajnego przykładu, czyli kosztującego jeszcze niedawno (wyjaśnienie nieco dalej) od 950 (!) do 1250 (!!!) zł Asusa Blitz. Chyba jako jedyny skrytykowałem te płyty i sam fakt ich pojawienia się na rynku, zwracając uwagę przede wszystkim na całkowicie absurdalną i niewspółmierną do oferowanych parametrów cenę.

Blitz(?)krieg...

Blitz występował w dwóch wersjach: Formula i Extreme, różniących się przede wszystkim gniazdami pamięci. Ta pierwsza przeznaczona była dla DDR2, druga zaś, droższa, dla DDR3. Chipset miał tak naprawdę zaledwie jeden ciekawy szczegół – układ CrossLinx, pozwalający na współpracę dwóch kart graficznych AMD (ATI) w trybie CrossFire x8 dla obu złącz, podczas gdy zwykłe P35 i P965 podczas obsługi CrossFire pozwalały jednej karcie na pracę na łączu x16, zaś drugiej x4. W czasach Radeonów X1800 nie miało to wpływu na wydajność, ale przy użyciu dwóch Radeonów 2900 XT w najwyższych rozdzielczościach Blitz mógł osiągnąć kilkanaście procent przewagi nad tradycyjnymi płytami. Nie sposób jednak nie zauważyć, że dzięki sprytowi i pomysłowości inżynierów Blitz osiągnął pod tym względem poziom... płyt ze stareńkim 975X, które to udostępniały właśnie taki tryb pracy dla kart graficznych. Można by się zastanawiać, po co więc go w ogóle tworzono, ale *„jak nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o..."*. Każdy zna to powiedzenie... i może sobie dośpiewać pointę.

Wróćmy do Intela

No dobrze, płyty z 975X nie obsługiwały oficjalnie procesorów na FSB333 MHz, tym samym mogłyby nie poradzić sobie z najnowszymi układami Intela. Jednak pytanie, po co w ogóle powstał Blitz, nabiera jeszcze większej głębi od chwili pojawienia się oficjalnego następcy 975X, czyli najnowszego chipsetu Intela – X38.

Intel X38 to chipset przeznaczony dla najwyższego sektora rynku. Powstał z myślą o tworzeniu drogich płyt głównych dla najbardziej wymagających użytkowników. Mostek południowy – ICH9R, jest identyczny jak ten używany w P35, ale za to mostek północny – X38, kryje małą, na razie w efekcie mniej istotną, ale z czasem być może jednak rewolucyjną nowość – wsparcie dla PCIe 2.0. Wraz z tym znacząco zwiększa się przepustowość całej płyty. Oczywiście niedługo pojawią się rozwiązania raczej nieprzynoszące wymiernych korzyści, ale próbujące ponownie żerować na klientach kosztem ich niewiedzy. Pamiętacie „rewolucję" z AGP, czyli przejście z AGP x4 na AGP x8? Dawało to w najbardziej korzystnych przypadkach jeden czy dwa procenty wzrostu wydajności, ale za to początkowo karty x8 były dwukrotnie droższe. Klienci płacili frycowe, a producenci zacierali ręce z uciechy.

Ponieważ nie ma jeszcze kart dla złącz PCIe 2.0, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy sytuacja się powtórzy, ale istnieje tego ogromne ryzyko. Przy zastosowaniu pojedynczego akceleratora, nawet klasy GeForce 8800 GTX, przejście na PCIe 2.0 raczej nie da wzrostu wydajności. Co innego w przypadku użycia dwóch kart graficznych z najwyższej półki. Tak się bowiem składa, że dzięki X38 mamy do dyspozycji płyty główne z chipsetami Intela, pozwalające na pracę kart graficznych w trybie CrossFire x16, czyli obu kart na złączach x16. **Wraz z pojawianiem się X38 znika ostatni, nawet naciągany powód do zakupu Asusa Blitz, ale także wielu innych drogich płyt z P35.**

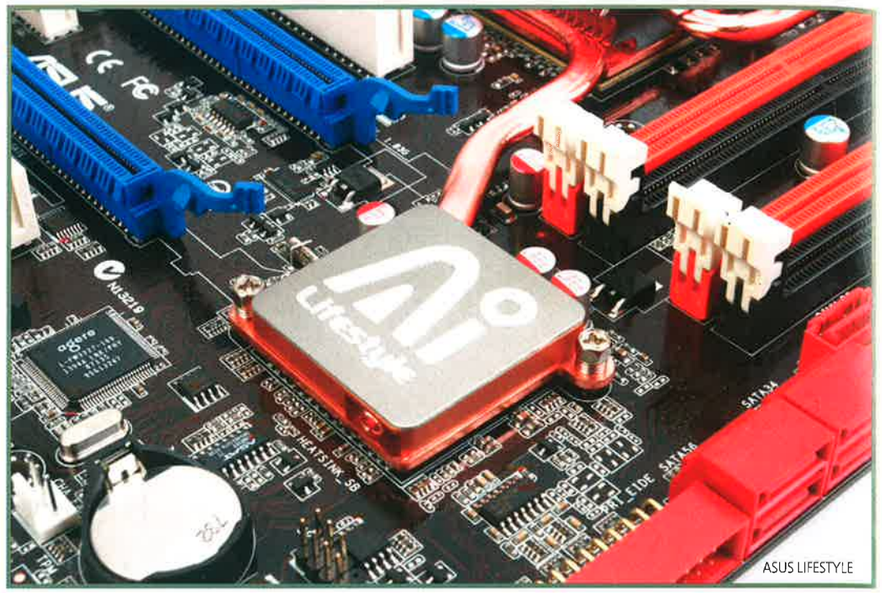
Pora na bat

Teraz wyjaśnię, co to za bat ukręcony przez producentów. Otóż, wbrew ich pragnieniom, przynajmniej na razie, klienci mają pewne granice tolerancji cenowej, poza którymi towar staje się dla nich niewart zakupu i to mimo nawet największego marketingowego bełkotu towarzyszącemu jego promocji. Dla płyt głównych były to okolice 1000 zł. Doświadczyli tego producenci płyt z nForce 680i SLI, ale

– widocznie – lekcja okazała się nie dość bolesna. Śrubując ceny niektórych płyt z P35 do niewiarygodnie wysokiego poziomu nie zostawili sobie miejsca na modele z X38. Tym samym płyty z budżetowym P35 i ekskluzywnym X38 musiałyby kosztować podobnie, a co za tym idzie – tych z P35 nikt by już nie kupił.

Cóż więc zrobić? Oczywiście można by na płyty z X38 ustalić cenę na poziomie 1500 zł, tym samym przywrócić równowagę i po krótkim czasie zbankrutować, bo znów „nikt by tego nie kupił". Nie było innego wyjścia – nagle okazuje się, że ceny drogich płyt z P35 spadły (wspomniany Blitz Extreme z 1200 na 900 zł, choć oczywiście nadal nie jest to cena adekwatna do jego wartości), a najdroższe płyty z P35 mają zniknąć z rynku. W taki sposób stracono zaufanie klientów, których kieszenie postanowiono gruntownie przetrzepać przy okazji kilkumiesięcznego zamieszania. Bo jeśli ktoś wydaje 1200 zł, a po kilku tygodniach okazuje się, że nabył produkt właściwie przestarzały, wycofywany z rynku, a patrząc na sklepowe półki widzi towar znacznie doskonalszy i jednocześnie tańszy o kilkadziesiąt procent, raczej nie pomyśli dobrze o osobie, która mu go wcisnęła...

I żeby nie było wątpliwości – **tym razem nie może być pod żadnym pozorem mowy o postępie, nowoczesności i tym, że czekając zawsze dostanie się coś lepszego**. W przypadku płyt głównych z premedytacją wykorzystano bałagan i niewiedzę klientów. Producenci doskonale wiedzieli, że w momencie wprowadzenia X38 drogie płyty z P35 stracą rację bytu, a sam chipset zyska pierwotne przeznaczenie. Równowaga zostanie przywrócona, tylko osoby płacące wcześniej 1000 i więcej złotówek za P35 poczują się nieswojo. Następnym razem podejdą ostrożniej do pozornie niesamowitej oferty, uważniej wczytają się w NDSN i pewnie też zmienią ulubioną dotąd markę na inną.



X38

Na razie wybór płyt z X38 jest dość ograniczony. Jeśli zdecydujecie się na ten chipset, zainteresujcie się przede wszystkim Asusem P5E Deluxe i Gigabytem X38-DQ6. Prezentują one bardzo zbliżony poziom i nie straszą horrendalną ceną – obie kosztują nieco ponad 800 zł. To kwota do przyjęcia za płytę z najdroższym chipsetem Intela. Co ważniejsze, obie współpracują z pamięciami DDR2. **Wydawanie absurdalnych kwot na DDR3 jak na razie nie ma żadnego uzasadnienia.** Znacznie lepszym pomysłem będzie wyposażenie peceta w 4 GB RAM-u DDR2 niż 2 GB, nawet teoretycznie nieco szybszej DDR3. W dodatku dwa razy większą pojemność dostaniemy tutaj za niższą cenę.

Pojawienie się X38 nie oznacza natomiast kresu P35. Przecież tanie płyty nadal będą stanowiły ogromną większość rynku. Dla osób, dla których pecet stanowi nie tylko narzędzie pracy czy platformę do gier, ale także technicznie interesującą maszynę, szokującym może być fakt, że tak naprawdę sprzedają się przede wszystkim płyty tanie. Nawet P965 stanowi już pewien luksus, gdyż w większości pecetów znajdziemy najtańsze rozwiązania z sędziwymi układami Intela serii 945 oraz ich konkurencją. Niemniej bardziej świadomi użytkownicy wybiorą płyty na najnowszych układach.

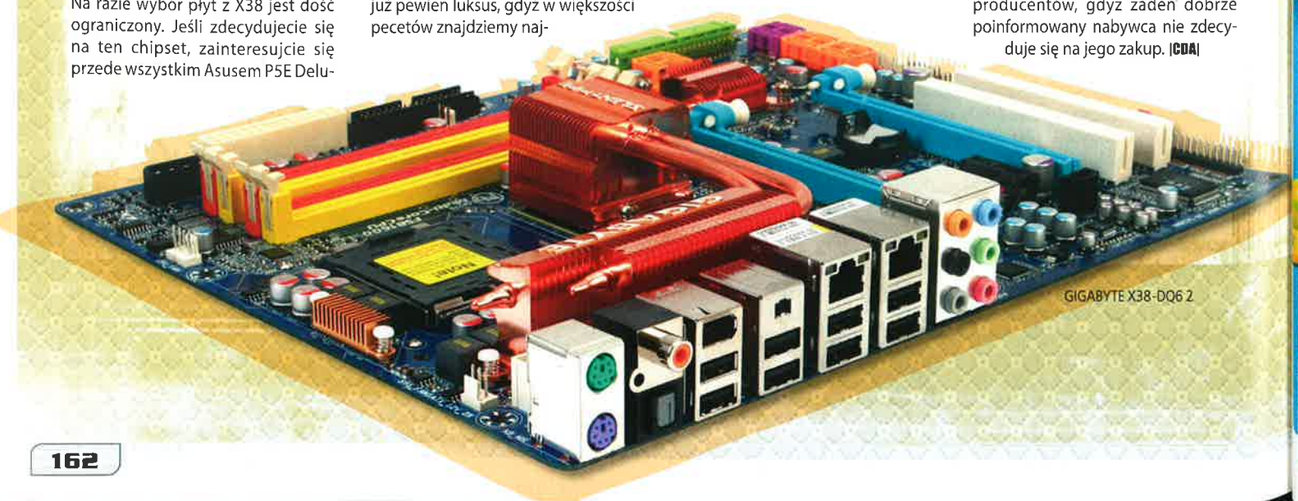
P35 is the king?

Być może więc **P35 będzie tak naprawdę na rynku królował**. Mało tego – nadal znajduje się na nim miejsce dla doskonałych płyt dla entuzjastów z tym chipsetem. Przecież X38 ujawni swą przewagę dopiero przy dwóch kartach graficznych i to jak na razie wyłącznie pochodzących od AMD. Osoby składające komputer z jedną kartą, choćby najwydajniejszą na rynku, nie potrzebują chipsetu z PCIe 2.0. Tyle tylko, że cena dobrej płyty na P35 musi się trzymać granic rozsądku. Przed ponad rokiem Asus P5B Deluxe kosztował 650 zł. Akceptowalna cena, doskonałe wykonanie i parametry zapewniły mu status legendy. Nawet dziś jest to jedna z najlepszych płyt pod Core 2 Duo.

Gdyby zaś na siłę szukać jego następcy, nie nosiłby on już znaku Asusa ani Gigabyte'a, MSI czy Abita (na temat losów tej ostatniej firmy krąży wiele plotek i nie jest wykluczone, że zniknie z rynku). Jeśli jesteś entuzjastą komputerów i będziesz próbował wycisnąć z procesora wszystkie ukryte pokłady mocy, a do tego **zależy ci na najwyższej jakości i gwarancji osiągów, powinieneś się zainteresować płytą Foxconn Mars**, dającą wszystkie te cechy za około 650 zł. Na dziś jest z nią tylko jeden problem – jest u nas właściwie nieosiągalna.

This is the end

Jak widzicie, prawa rynku czasem mogą obrócić się przeciwko tym, którzy nadmiernie na nim kombinują. Po tym, jak próbowano zapełnić lukę, która przez chwilę pojawiła się przy braku bezpośredniego następcy 975X, wiele cen drogich płyt będzie musiało spaść o kilkadziesiąt procent, w przeciwnym razie sprzęt pozostanie na sklepowych półkach i w magazynach producentów, gdyż żaden dobrze poinformowany nabywca nie zdecyduje się na jego zakup. |CDA|



www.Spotler.pl
PROMOCJA DZWONKI 2 ZŁOTE
SMS na 7240
TAPETY SMS na7441
Wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem
GRY SMS na 7940
TAPETY włatcy moch SMS na 7441
ANIMACJE SMS na 7441
ZWONKI SMS na 7441
VIDEO SMS na 7641
DZWONKI Poli 7441 MP3 7041
TOP 10 SUPER HITY
DO KAŻDEGO TRUETONA SUPER TAPETA !!!
GRY JAVA SMS na 7940
ODGŁOSY SMS na 7240
HIT! SMS na 7940
SŁOWNIK ANGIELSKO-POLSKI SMS o treści FCK18363
MAPA FOTORADARÓW FCK18385
DRINKOMAT FCK18394
103 NAJLEPSZE DOWCIPY
KOMPUTEROWY PULPIT W KOMORCE SMS FCK18398
HIT! MAPA W KOMÓRCE SMS na 7940 Polska FCK11347 Warszawa FCK11348
INSTRUKCJA OBSŁUGI
PROMOCJA TAPETY SMS na7140
PROMOCJA ANIMACJE SMS na7240
KONKURS WYŚLIJ SMS O TREŚCI MOTO2 NA NUMER 7140 I ODPOWIADAJ NA PYTANIA 10x GRA PC
PRAWDZIWE ZWIERZĘ W TWOJEJ KOMÓRCE SMS na 7940 RYBKA FCK14770 SWINKA FCK14769 TAMAGOTCHI FCK14914 FCK12662 FCK12691

Magazyn prawie kulturalny

KOMIKS

Saga o Potworze z Bagien

W wyniku wybuchu bomby płonący żywcem Alec Holland, pracujący przy środku wzmacniającym wzrost roślin, wpada do bagna, z którego potem wynurza się jako Potwór z Bagien. Historia opowiadana w „Sadze" dotyczy jego późniejszych losów, na szczęście wcześniejsze wydarzenia streszczono w przedmowie. Zawiera dwie większe historie. Jedna jest poświęcona spotkaniu Aleca z Floronic Manem, a druga z demonem Etriganem. Rysowane klasyczną kreską komiksów amerykańskich opowiadają o pogodzeniu się z losem Aleca i podjęciu przez niego walki w obronie dobra. Walki nie tylko fizycznej, ale też wewnętrznej. Pomaga mu w tym wydatnie przyjaciółka Abigail Arcane. Choć chwilami historie są mroczne i okrutne, zawsze gdzieś jest promyk nadziei, a zakończenia z jednej strony napawają optymizmem, a z drugiej szykują na nową porcję koszmaru. Komiks nie dla każdego, ale wart polecenia. ***[Ghost]***

- **Scenariusz:** Alan Moore
- **Rysunek:** Stephen Bissette, John Totleben
- **Tłumaczenie:** Jacek Drewnowski
- **Liczba stron:** 176
- **Cena:** 69 zł

KOMIKS

Umpa-Pa Czerwonoskóry

O istnieniu Indianina Umpa-Py pewnie mało kto wiedział – a jest to postać wykreowana przez nie byle kogo, bo samych Gościnnego i Uderzo, twórców przygód Asteriksa. I choć kreska jest dojrzała, a postacie wyraziste... coś tu zwyczajnie nie gra. Nieprzypadkowo seria została przez twórców szybko porzucona... Historia Umpa-Py toczy się w Ameryce w epoce przed kolonizacją – to naiwna opowiastka o przyjaźni dzielnego Indianina i jednego z konkwistadorów, zwanego przez swoją perukę Podwójnym Skalpem. Choć widać tu przebłyski stylu znanego z „Asteriksa", całość nie sprawia najlepszego wrażenia – jest po prostu nudna, a historie i dowcipy są niestety raczej wydumane. Na szczęście wydawca... zdaje sobie z tego sprawę. Trzeba przyznać, że z sytuacji wybrnął zręcznie: za stosunkowo (biorąc pod uwagę grubość i jakość wydania) niewielką cenę oferuje wszystkie zeszyty scalone w jeden, opatrzony dodatkowo przedmowami. Czy warto wydać 50 złotych? Prawdę mówiąc, niekoniecznie... ***[Q]***

- **Scenariusz:** R. Gościnny
- **Rysunki:** A. Uderzo
- **Liczba stron:** 180
- **Cena:** 49,90 zł

Konkurs SMS!

Z okazji premiery filmu „300" w wersji DVD mamy do wygrania:
5 zestawów gadżetów związanych z filmem (koszulki, zawieszki i etui na dokumenty), a także 15 filmów DVD

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Kim są bohaterowie filmu 300?
A. Spartiatami
B. Fanami gier RPG

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.GP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 grudnia 2007 r.

KINO

Państwo młodzi: Chuck i Larry

Film z Adamem Sandlerem na łamach CDA? A dlaczego nie? Aktor od kilku lat konsekwentnie poważnieje w swoich komediach. Jego głupkowate miny i dowcipy na poziomie genitaliów zastąpiła poważniejsza gra i dorosłe problemy służące jako tło tych obrazów. I co ważniejsze, w filmach Sandlerowi zaczęli partnerować świetni aktorzy. Jak np. Jack Nicholson w „Dwóch gniewnych ludziach" czy Christopher Walken w „Clicku". Chuck i Larry świetnie wpisują się w konwencję ostatnich filmów Sandlera. Przyczyna wszystkich perypetii jest poważna, ale kłopoty wynikające z niej zabawne.

Dwóch nowojorskich strażaków z pozoru różni się niczym woda i ogień. Chuck jest typowym macho (chyba pierwsza taka rola Sandlera, który zawsze grywa totalnych loozaków) sypiającym, z kim popadnie. Im więcej dziewczyn w jego łóżku, tym noc bardziej udana. Larry natomiast wychowuje samotnie dwójkę małych dzieci i w dalszym ciągu opłakuje zmarłą żonę. Mimo to są najlepszymi kumplami na świecie. Do czasu, gdy Larry prosi Chucka, by został jego... partnerem, dzięki czemu będzie mógł po jego śmierci odziedziczyć pieniądze i zająć się przyszłością jego dzieci. Z początku wszystko idzie jak po maśle, ale dość szybko do skóry Larry'emu i Chuckowi dobiera się inspektor do spraw finansowych – Fitzer. Aby nie trafić do więzienia, dwóch strażaków musi przekonać wszystkich, że są naprawdę gejowską parą. A na dodatek Chuck zakochuje się w pewnej pani prawniczce.

Ostatnie filmy Sandlera może nie są jakoś zabójczo zabawne, ale są na pewno ciepłe i na swój sposób urocze. „Państwa Młodych: Chucka i Larry'ego" ogląda się łatwo, lekko i przyjemnie, a największą zaletą jest bez dwóch zdań gra Steve'a Buscemi. Jak zwykle jego pojawienie się na ekranie wywołuje u mnie atak śmiechu. Fajnie jest również zobaczyć ponownie Dana Aykroyda (kapitan straży pożarnej) i Richarda Chamberlaina (sędzia). Nie wiem, gdzie prowadzono wykopaliska, ale chwała komuś za odkurzenie obu panów, nawet jeśli tylko do ról epizodycznych. ***[eld]***

- **Reżyseria:** Dennis Dugan
- **Scenariusz:** Barry Fanaro i Alexander Payne
- **Obsada:** Adam Sandler, Kevin James, Steve Buscemi, Dan Aykroyd, Richard Chamberlain, Jessica Biel
- **Gatunek:** komedia

Multimedia Grzegorza Rosińskiego

W tym numerze o swoich multimedialnych fascynacjach opowiada polski rysownik Grzegorz Rosiński, jeden z twórców komiksu „Thorgal".

Film

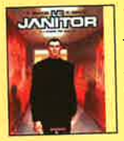
Od strony wizualnej i nie tylko fantastyczny obraz Guillermo Del Toro „Labirynt Fauna". Niesamowite kino.

Książki

Odpowiedź jest prosta – „Przeklęci królowie" Maurice'a Druona. Coś pomiędzy książką historyczną a pełną intryg sensacją.

Muzyka

Muszę wymienić dwóch klasyków, którymi dla mnie są Enio Morricone i wielki Mozart. Ich słucham najchętniej.



Komiks

To pytanie o dzieła z mojej działki. Ostatnio najwyżej cenię komiks „Le Janitor" dwójki Francis Boucq i Yves Sente.

Gra

Nie jestem wielkim graczem, ale wciąż najlepiej wspominam serię Age of Empires.

KINO

Gwiezdny pył (Stardust)

Baśń fantasy oparta o powieść Neila Gaimana pod tym samym tytułem. Tristan Thorn mieszkający w wiosce Mur, chcąc zdobyć przychylność ukochanej, obiecuje jej gwiazdę z nieba. Gdy jedna z nich spada niedaleko, wybiera się, aby ją odnaleźć. By to zrobić, przekracza zakazany mur, który – jak się okazuje – oddziela poczciwą Anglię od magicznego królestwa. Gwiazda, która upadła, okazuje się nie kawałkiem meteorytu, jak się spodziewał, ale czarującą młodą niewiastą. Wyrusza wraz z nią do swojej wioski, a na jego drodze czyhają czarownice, powietrzni piraci, okrutni książęta. Niezła obsada, wspaniałe krajobrazy, olśniewające efekty specjalne, humor, romans i przygoda powodują, że ogląda się całkiem nieźle. Zwłaszcza Michelle Pfeiffer i Robert De Niro wypadają w swoich rolach nieźle, a jedna z humorystycznych scen z Robertem wręcz powala na ziemię. Warto zobaczyć, choć ze względu na okrucieństwo niektórych scen lepiej nie zabierać na to dzieci. ***[Ghost]***

- **Reżyseria:** Matthew Vaughn
- **Scenariusz:** Jane Goldman, Matthew Vaughn
- **Obsada:** Charlie Cox, Claire Danes, Robert De Niro, Sienna Miller, Michelle Pfeiffer
- **Gatunek:** fantasy/przygodowy

UWAGA! NOWA OFERTA PRENUMERATY!

Prenumerata na 12 miesięcy bez prezentu – TANIEJ – w cenie 142 zł

Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł.
W prenumeracie oszczędzasz 36,80 zł!

Prenumerata na 12 miesięcy w cenie 153 zł

W prezencie otrzymasz myszkę optyczną SHARK.

Myszka optyczna SHARK z pływającym rekinem. Doskonała jako prezent oraz funkcjonalna jako urządzenie do komputera. Świetna dla prawo- i leworęcznych. Elegancki wygląd i ergonomiczny kształt, wygodne ułożenie w dłoni. Funkcja przybliżania i oddalania. Wysoka rozdzielczość: 600 dpi. Żywotność klawiszy: ponad 1 000 000 kliknięć. Proste i łatwe podłączenie (PS/2). Zgodna z Windows 9x/ME/NT4.0/2k/XP.

Producentem myszki jest firma SHARK, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzętów klasy common.

Shark

Zamawiając prenumeratę roczną CD-Action możesz dodatkowo kupić Wydania Specjalne PC Format z serii Krok po kroku w niższej cenie.

Rachunek za wybraną prenumeratę zostanie powiększony o wartość:

22,50 zł za trzy wydania
18 zł za dwa wydania
9 zł za jedno wydanie

W zamówieniu należy wskazać wybrane wydania.

Kupując 3 egzemplarze Wydania Specjalnego PC Format Krok po kroku łącznie z prenumeratą roczną CD-Action oszczędzasz aż 16,20 zł!

Prenumerata na 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 022 517 50 55
3. Faksem 022 517 05 30
4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną liczbę, wydawnictwo zastrzega sobie prawo przyjęcia zamówienia bez prezentu w cenie 142 zł. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 022 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 071 3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum mamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 022 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie www.ruch.pol.pl.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐

☐ NA 12 MIESIĘCY w cenie 142 zł ☐ NA 12 MIESIĘCY w cenie 153 zł + mp3

Dodatkowo zamawiam Wydanie Specjalne PC Format:

☐ KPK - Zbuduj komputer Nr 1 ☐ KPK - Filmy z peceta Nr 2 ☐ KPK - Przyspiesz swój komputer Nr 3

☐ NA 6 MIESIĘCY w cenie 76,50 zł

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐ ☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

Numer mojej karty ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Data ważności karty (miesiąc - rok) ☐☐ ☐☐

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Mokotowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis _____

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

SPONSORZY: AMD Smarter Choice | Bank Zachodni WBK | Coca-Cola

Poznań GAME ARENA

PGA

24-25 LISTOPADA 2007

- Pierwszy publiczny pokaz gry „Wiedźmin"
- PGA Freestyle Battle 2007 by AMD
- Extremalne doznania paintballowe
- Gość specjalny: Jonathan „Fatal1ty" Wendel
- Gry figurkowe, karciane, planszowe, szachy, brydż
- Mistrzostwa Polski w FIFA 08 i NFS Pro Street
- Setki stanowisk do gier, pokazy, turnieje i piękne hostessy

WIEDŹMIN

PATRONI MEDIALNI: onet.pl | gazeta | Fun | HEADSHOT.pl | CD-ACTION | IDG.pl | PC Format | radiostacja

PARTNERZY: GamesNet | NTT SYSTEM | BenQ | D-Link

ORGANIZATOR: Międzynarodowe Targi Poznańskie | PGA TEAM

Wszystkie znaki towarowe, znaki firmowe, logo oraz tytuły gier są własnością ich właścicieli i podlegają ochronie prawnej

PKP PRZEWOZY REGIONALNE spółka z o.o.

Hit IT 2007

PLEBISCYT

WYBIERZ NAGRODĘ I ZAGŁOSUJ

HIT IT 2007

SMS 7164

Cena 1 zł netto (1,22 z VAT)

Szczegółowe informacje na temat konkursu znajdziesz na stronie internetowej www.cdaction.pl

Co to jest HIT IT?

Mamy przyjemność zaproponować wam wyjątkowe przedsięwzięcie – Wielki Plebiscyt Hit IT. Na czym polega jego niezwykłość? Przede wszystkim na skali: 4 najważniejsze na rynku czasopisma o tematyce growej i komputerowej postanowiły przeprowadzić wspólną akcję, która ma za zadanie wyłonić najlepsze produkty roku 2007 z obszaru szeroko pojętej branży komputerowej. Miliony czytelników i wiele tysięcy nadesłanych SMS-ów mogą sprawić, że Hit IT okaże się najbardziej prestiżową nagrodą w Polsce. Teraz sami możecie wybrać najlepszy produkt roku w 12 kategoriach: Gry, Sprzęt dla gracza, Fotografia i Wideo, Dźwięk i obraz, Elektronika domowa, Komputery, Komponenty, Peryferia, Pamięci, Programy użytkowe, Sieci i Internet oraz Komunikacja. W każdej z tych kategorii redakcje czasopism CD-Action, Click, PC Format oraz Next (przy wsparciu magazynu Fotografia & aparaty cyfrowe) nominowały najlepsze ich zdaniem produkty. Od tego momentu wszystko w waszych rękach. Wybierzcie spośród nich największe hity.
Aby wziąć udział w Plebiscycie Hit IT, należy wysłać SMS pod numer 7164, w treści wpisując kod prezentowany przy nominowanych produktach. Każdy uczestnik plebiscytu może wysłać dowolną liczbę SMS-ów. Zachęcamy do głosowania na najlepsze produkty w każdej z kategorii. Koszt jednego SMS-a wynosi 1 zł netto, czyli 1,22 zł brutto. Na zgłoszenia czekamy do 31 grudnia 2007. Szczegóły Plebiscytu określa regulamin dostępny na stronie www.cdaction.pl oraz w siedzibie redakcji.

IM WIĘCEJ GŁOSÓW ODDASZ W PLEBISCYCIE, TYM WIĘKSZA SZANSA NA WYGRANIE NAGRODY!

6x Odtwarzacz MP3 Sandisk Sansa e200 4GB
Wyróżnia się smukłą, atrakcyjną obudową z 1,8–calowym kolorowym wyświetlaczem TFT oraz bardzo wygodną nawigacją. Dzięki zastosowaniu specjalnego stopu metalu obudowa jest odporna na zarysowania i pęknięcia.
SMS o treści: CA.sansa.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

3x OLYMPUS Aparat cyfrowy Olympus µ 820
Olympus µ 820 ma obiektyw z 5-krotnym zoomem optycznym, smukły nieprzemakalny korpus oraz 6,9 cm ekran HyperCrystal LCD. Matryca 8 megapikseli oznacza możliwość uchwycenia najdrobniejszych szczegółów.
SMS o treści: CA.aparat.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

1x Notebook OPTIbook MX 800R+ 15.4" oferuje panoramiczną, wysoko kontrastową matrycę typu GLARE rozmiaru 15,4" oraz Technologię Mobilnej Intel® Centrino® Duo. Wyposażony jest w system operacyjny Windows XP Home Edition.
SMS o treści: CA.notebook.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

4x Microsoft SideWinder
Mysz SideWinder pozwala graczom tworzyć własny system do gry dzięki opcjom dostosowania produktu: regulowanej kasetce z ciężarkami, wymiennym stopkom z trzech rodzajów tworzywa, regulacji rozdzielczości i nowym funkcjom oprogramowania.
SMS o treści: CA.mysz.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

1x MBenQ FP241VW
Idealny monitor dla entuzjastów gier komputerowych oraz filmów DVD
SMS o treści: CA.monitor.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

1x Drukarka Brother DCPP–350C
Urządzenie wielofunkcyjne zawierające kolorową drukarkę, kolorową kopiarkę, kolorowy skaner i gniazdo kart pamięci.
SMS o treści: CA.drukarka.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

4x 2.1 MP3 Speaker Set SP-3550B
Zestaw głośników 2.1 o mocy wyjściowej 15 W. Drewniany głośnik niskotonowy i dwudrożne głośniki boczne zapewniają znakomitą jakość dźwięku.
SMS o treści: CA.glosnik.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

5x Pinnacle Studio™ Plus version 11
Program zawiera kilka zautomatyzowanych i oszczędzających czas funkcji, które pozwolą użytkownikom na łatwe tworzenie swoich „filmowych wspomnień". Studio Plus zawiera dodatkowo zaawansowane funkcje montażu, efektów i authoringu.
SMS o treści: CA.program.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

4x Vibration Feedback Steering Wheel GM-3400
Kierownica USB z pedałami przyspieszenia i hamulca oraz technologią Vibration Feedback zgodna z PC i Sony Playstation 2.
SMS o treści: CA.kierownica.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

6x Cyfrowy odtwarzacz MP3 – MP-112
Odtwarzacz ma wyświetlacz LCD, dyktafon, equalizer i dysk o pojemności 512 MB. Obsługuje formaty MP3, WMA, WMV, WAV.
SMS o treści: CA.trak. litera oznaczająca kategorię i numer produktu

5x Wireless Laser Media-Player Deskset DS-4700R
Nowoczesna bezprzewodowa klawiatura multimedialna oraz ośmioprzyciskowa, bezprzewodowa mysz laserowa z mikroodbiornikiem USB.
SMS o treści: CA.deskset.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

5x Komputerowa **gra RPG**, osadzona w świecie wiedźmina autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, stworzona przez CD Projekt RED.
SMS o treści: CA.wiedzmin. litera oznaczająca kategorię i numer produktu

5x Zestaw najgorętszych premier **DVD firmy Vision Film.**
SMS o treści: CA.film.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

Zagłosuj na najlepszy produkt roku 2007

Wyślij SMS pod numer **7164**
w treści wpisując kod SMS wybranego produktu, np. CA.nagroda.A9

A1 GRY

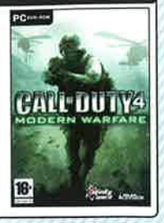
Crysis

Po znakomitym Far Cry'u wszyscy czekaliśmy na Crysisa z niecierpliwością podsycaną przez pokazówki potęgi nowego silnika, świetnej fizyki i zapierającej dech w piersiach grafiki (łodowa dżungla!). Przygotowując to zestawienie, zaczęliśmy od nowego shootera Cryteka – jego po prostu nie mogło tu zabraknąć.

A2 GRY

Call of Duty 4 Modern Warfare

CoD 4 to gra, która pomimo decyzji o przeniesieniu akcji z pól bitew II wojny światowej we współczesne realia w bardzo dobry sposób kontynuuje tradycje słynnej serii. Jest bardzo dynamiczna, ma zapierającą dech w piersiach grafikę i bardzo satysfakcjonujący tryb dla wielu graczy.



A3 GRY

BioShock

Duchowy następca System Shocka łączy niesamowity art design z niepowtarzalną atmosferą, tworząc doznanie, które uświadamia płyciznę znakomitej większości innych gier. Pomimo swej głębi pozostaje jednak przystępny dla każdego. I każdy też powinien weń zagrać, bo tę grę będziemy wspominać przez lata.

A4 GRY

Wiedźmin

Gra wyczekiwana nie tylko przez fanów Sapkowskiego, lecz zapewne przez wszystkich rodzimych graczy. Jest tu wszystko, czego oczekiwaliśmy – wierność książkom, charakterystyczny klimat, „sapkowskie" smaczki, wysoki poziom wykonania i grywalność. Geralta wskrzeszono z hukiem i fanfarami.

A5 GRY

Test Drive Unlimited

Gra doskonała w każdym aspekcie. Piękna grafika, wielka wyspa do zwiedzenia, ogrom wyzwań, możliwość kolekcjonowania pięknych (licencjonowanych) samochodów, świetny tryb sieciowy. Wiele godzin rozrywki nie tylko dla motoryzacyjnych maniaków.

A6 GRY

World in Conflict

Gra obowiązkowa dla wszystkich fanów strategii. Choć nacisk położono na tryb sieciowy, również gracze singlowi będą usatysfakcjonowani. WiC to zresztą nie tylko doskonały RTS z fenomenalną oprawą audio-wideo – to po prostu gra inna niż reszta wojennych strategii.

B1 SPRZĘT DLA GRACZA

Klawiatura Razer Tarantula

Tania nie jest, ale w zamian otrzymujemy świetnie wykonany sprzęt przygotowany specjalnie dla graczy. Tarantula ma wygodne, wymienne klawisze (można ich nacisnąć nawet 10 naraz!), superszybki czas reakcji, możliwość tworzenia makr, 2 złącza USB oraz audio (słuchawki oraz mikrofon). A jeśli tego za mało, posiada także złącze rozszerzeń, w którym można zamontować np. lampkę.

B2 SPRZĘT DLA GRACZA

Myszka Logitech G9

Świetny sensor o dużej czułości, dwie wymienne obudowy, bardzo pewnie działające przyciski i kółko. G9 jest też szalenie wygodna, ma wyświetlacz LCD, można w lot zmieniać jej czułość, tworzyć makra, zapisać konfigurację we wbudowanej pamięci, a za pomocą dołączonych ciężarków dopasować masę do własnych preferencji.

B3 SPRZĘT DLA GRACZA

Kierownica Logitech G25

Pokryte skórą koło kierownicy, 900 stopniobrotu (lub mniej), wzorcowo rozwiązane siłowe sprzężenie zwrotne, osobna manetka zmiany biegów i dodatkowy - poza gazem i hamulcem - pedał sprzęgła. Cena powala, ale lepiej wykonanego kontrolera do gier samochodowych nie znajdziecie.

B4 SPRZĘT DLA GRACZA

Pad Logitech Chillstream

Pad przypomina tego z konsoli Xbox 360, ale mimo podobnego wyglądu i rozmieszczenia przycisków jest jeszcze lepszy. Największa innowacja to wbudowana "klimatyzacja" z regulacją wydajności. Dzięki wentylatorkowii i systemowi kanałów można na nim grać przez wiele godzin zapominając, co to są pocące się dłonie.

B5 SPRZĘT DLA GRACZA

Microsoft Xbox 360 Premium

Choć na rynku dostępne są także nowe konsole Sony (PlayStation3) oraz Nintendo (Wii), to właśnie na X360 jest najwięcej świetnych gier i to praktycznie dowolnego gatunku. Poza tym konsola może się również stać domowym centrum rozrywki, zwłaszcza gdy połączy się ją z komputerem. Odtwarza filmy z DVD i komputera, muzykę, pozwala przeglądać zdjęcia.

B6 SPRZĘT DLA GRACZA

Nvidia 8800GTS 320MB

Pierwsze karty zgodne z DX10 dostępne na rynku w cenie, która nie przyprawiała o zawrót głowy. Bardzo wysoka wydajność zarówno w nowych, jak i starych tytułach, szerokie wsparcie tych kart przez producentów gier oraz dopracowane sterowniki. Przekłada się to na większy niż w przypadku konkurencji ze stajni ATI komfort użytkowania.

C1 FOTOGRAFIA I WIDEO

Nikon D3

Tym modelem Nikon przełamał monopol Canona na pełnoklatkowe (rozmiar tradycyjnej klatki na kliszy fotograficznej) matryce w cyfrowych lustrzankach .To oznacza, że wkrótce takie matryce pojawią się w tańszych modelach. Nowego Nikona wyróżnia 51-polowy autofokus oraz prędkość, z jaką rejestruje zdjęcia: 9 kl./s.

C2 FOTOGRAFIA I WIDEO

Panasonic Lumix DMC-LZ7

Niewielki i bardzo tani aparat, rejestruje dobrej jakości zdjęcia. Wyposażony w jasny obiektyw z 6-krotnym zoomem optycznym Lumix sprawdzi się niemal w każdych warunkach - ambitniejsi amatorzy docenią dobry tryb makro i ergonomię pracy (wygodny uchwyt i pokrętło trybów).

C3 FOTOGRAFIA I WIDEO

Sony Handycam DCR-HC37E

Cyfrowa kamera wideo zapisująca filmy na kasetach MiniDV. Początkującym fotoamatorom oferuje programy tematyczne i dotykowy ekran ułatwiający korzystanie z wielu funkcji. Nagrywa filmy w formacie 4:3 i panoramicznym. Lampa i reflektor podczerwieni pozwalają filmować w całkowitej ciemności.

C4 FOTOGRAFIA I WIDEO

Adobe Premiere CS3

Najnowsza wersja rozbudowanego pakietu do nieliniowego montażu wideo. Szczególną cechą tej edycji jest nie tylko integracja z narzędziami do edycji statycznej grafiki, ale też możliwość tworzenia filmów dostosowanych do każdego formatu od HD po urządzenia mobilne.

C5 FOTOGRAFIA I WIDEO

Nikkor AF-S DX VR 55-200 mm f/4-5,6G IF ED

Układ stabilizacji optycznej pozwala wydłużyć czas migawki aż o 3 jednostki EV podczas wykonywania zdjęć „z ręki". Zakres ogniskowych 55-200 mm idealnie uzupełnienia do obiektywu standardowego. Biorąc pod uwagę cenę (ok. 900 zł) nie dziwi, że obiektyw cieszy się zainteresowaniem.

C6 FOTOGRAFIA I WIDEO

ESPON Multimedia Storage Viewer P-5000

Połączenie fotobanku wyposażonego w 4-calowy, świetnej jakości ekran i dużego, 80 GB dysku twardego z odtwarzaczem multimediów. Wyposażony w czytnik kart CF i SD, głośnik oraz wyjścia audio/wideo. Bardzo dobra jakość wykonania, przejrzyste menu i niezła bateria.

D1 DŹWIĘK I OBRAZ

Apple iPod nano 4 GB

W odróżnieniu od wielu odtwarzaczy, iPod nano przykuwa uwagę jakością wykonania: przód obudowy jest zrobiony z anodyzowanego aluminium, tył z polerowanej stali. Urządzenie świetnie leży w dłoni, ma wygodny system obsługi i dobre menu w języku polskim oraz dysponuje 2-calowym wyświetlaczem, na którym można oglądać sekwencje wideo.

D2 DŹWIĘK I OBRAZ

Creative GigaWorks 7.1 S750 THX

Zestaw składający się z siedmiu głośników i subwoofera. Każdy z głośników satelitarnych ma wbudowane wysokotonowe, tytanowe głośniki Titanium Super Tweeters. Cechują się one świetnym pasmem przenoszenia (20 Hz-40 kHz) oraz ostępem sygnału od szumu na poziomie 99 dB.

Wysyłając SMS można głosować na jedną lub wszystkie kategorie

SMS pod numer
kod SMS
wybrana nagroda
litera oznaczająca kategorię i numer produktu

SMS 7164
Cena 1 zł netto (1,22 z VAT)

Inne przykłady:
CA.NAGRODA.A7
CA. NAGRODA2.C8

Zagłosuj na najlepszy produkt roku 2007

Wyślij SMS pod numer **7164**
w treści wpisując kod SMS wybranego produktu, np. CA.nagroda.A9

D3 DŹWIĘK I OBRAZ

Thomson WHP562

Duże i wygodne słuchawki bezprzewodowe. Zapewniają przede wszystkim bardzo dobrą jakość dźwięku, a wykorzystanie technologii radiowej daje duży zasięg (przynajmniej 20 metrów) w porównaniu ze słuchawkami z technologią Bluetooth. Nadajnik radiowy jest bardzo funkcjonalny – spełnia jednocześnie rolę ładowarki oraz stacji dokującej.

D4 DŹWIĘK I OBRAZ

Microsoft LifeCam VX-7000

Kamera dla osób wymagających dobrej jakości obrazu. Umożliwia transmisję wideo nawet o rozdzielczości 1600 x 1200; obraz cechuje się dobrą jakością kolorów, niewielkimi szumami i zniekształceniami geometrycznymi. Kamera ma mikrofon, oprogramowanie z intuicyjnym interfejsem i dodatkowe funkcje, np. zoom cyfrowy.

E1 ELEKTRONIKA DOMOWA

Sony Bravia KDL-32V2500

Telewizor LCD, wykorzystujący podświetlenie WCG-CCFL, które umożliwia wyświetlenie do 30% większej palety kolorów niż w innych telewizorach. Jest zgodny ze specyfikacją HD Ready. Ciekawym elementem wyposażenia jest tuner cyfrowej telewizji naziemnej DVB-T.

E2 ELEKTRONIKA DOMOWA

DVD: Yamaha 557

Niewielki odtwarzacz DVD, wyposażony w specjalne konwertery zapewniające wysoką jakość dźwięku i obrazu. Udostępnia funkcję zwielokrotniania częstotliwości próbkowania dźwięku z płyt CD, nawet do 176,4 kHz. Złącze komponentowe umożliwia podłączenie do każdego nowoczesnego telewizora wysokiej rozdzielczości. Naturalnie jest zgodny z większością popularnych formatów (między innymi DivX i MP3) oraz nośników (w tym płyt dwuwarstwowych).

E3 ELEKTRONIKA DOMOWA

Panasonic PT-AX100E

Jeden z pierwszych projektorów do kina domowego, pozwalający na precyzyjne ustawienie pozycji obrazu, nawet gdy projektor nie znajduje się na wprost ekranu. Dzięki cichej pracy nadaje się do wykorzystania w domu. Duża jasność pozwala wyświetlać obraz nawet w jasnych pomieszczeniach.

E4 ELEKTRONIKA DOMOWA

LG HT502SH

Kino domowe z zestawem głośnikowym 5.1. Jedną z jego wyjątkowych cech jest możliwość odtwarzania multimediów z dowolnych urządzeń podłączanych do USB. Sprzęt jest też uniwersalny, jeśli chodzi o obsługę różnych formatów napisów, ma odbiornik radiowy z systemem RDS, praktyczne okazują się 10-metrowe kable do tylnych głośników.

E5 ELEKTRONIKA DOMOWA

Telewizja n

Najmłodsza telewizja satelitarna na polskim rynku. Pierwsza, która wprowadziła do swojej oferty programy nadawane w wysokiej rozdzielczości (HD) wymuszając tym samym na konkurentach wprowadzenie zbliżonych pozycji do swoich ofert. Tym samym został wykonany pierwszy krok na drodze ku zastąpienia tradycyjnej telewizji nowoczesną, oferującą znacznie lepszą jakość obrazu. Bogata oferta programowa podzielona jest na wiele pakietów.

F1 KOMPUTERY

Acer TravelMate 6292

Lekki i niewielki komputer mobilny dla często podróżujących osób. Silna konfiguracja ma m.in. 12-calowy ekran panoramiczny oraz skaner linii papilarnych. Plusem jest długi czas pracy na zasilaniu z baterii, który nawet przekracza 4 godziny.

F2 KOMPUTERY

HP Pavilion a6000

Seria pecetów o interesującej konstrukcji, dostępnych z procesorami dwu- i czterordzeniowymi. Wyróżniają się m.in. oryginalnym wzornictwem i cichą pracą. Nowatorskie rozwiązanie HP Pocket Media Drive znacznie lepiej sprawdza się do przenoszenia dużych plików niż np. pamięć USB flash. Komputery mają też m.in. czytnik kart pamięci zintegrowany z panelem przednim.

F3 KOMPUTERY

Fujitsu-Siemens Loox N560

Pocket Loox N560 jest bardzo dobrze wyposażonym palmtopem. Przede wszystkim dysponuje wydajnym procesorem Intel PXA270 624 MHz. Dużym plusem są dwa bezprzewodowe interfejsy (WiFi 802.11 b/g, Bluetooth), port SD/MMC, a także wbudowany odbiornik GPS SiRF Star III.

G1 KOMPONENTY

Intel Core 2 Duo E4300

Procesor, który zapoczątkował serię dwurdzeniowych, wydajnych układów Intela Core dla mniej wymagających użytkowników. Układ potrafi zapewnić rewelacyjną wydajność, co jest zasługą świetnych możliwości overclockingu.

G2 KOMPONENTY

Gigabyte S-Series GA-P35-DS4

Płyta dla ambitniejszych użytkowników komputerów, wyposażona w jeden z najlepszych chipsetów Intela. Jest bogato wyposażona w interfejsy, udostępnia też szeroki zakres funkcji służących do podkręcania. Na uwagę zasługuje pokaźny, bezgłośny zestaw chłodzenia chipsetu oraz podzespoły dobrej jakości.

G3 KOMPONENTY

PDP Patriot Dual LLK 2x1GB DDR2 EPP 800MHz CL4

Moduły atrakcyjne z kilku względów. Oferują dobrą wydajność przy standardowych ustawieniach, pozwalają włączyć tryb szybkich poleceń (1T Command Rate) zwiększający wydajność, ponadto można je podkręcić o blisko 50 procent. Cena pozwala skorzystać z nich wielu użytkownikom, dodatkowym atutem jest wieczysta gwarancja.

G4 KOMPONENTY

Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer-Fatal1ty Pro Edition

Karta dźwiękowa dla wymagających graczy, wyposażona w specjalizowany procesor dźwiękowy (20K1) umożliwiający uzyskanie wysokiej jakości dźwięku przestrzennego w grach. Dysponuje wyprowadzeniami analogowymi pozwalającymi na podłączenie głośników 7.1. W zestawie ma panel sterowania montowany w przedniej kieszeni obudowy.

G5 KOMPONENTY

Asus Vento 3600

Obudowa urzeka swoim projektem i wykonaniem. Stylizowana na maskę samochodu przyciąga oko sportowymi wlotami powietrza oraz czerwonym lakierem. Wrażenie robi także oryginalne montowanie maskownicy przednich napędów. Ogólne wykonanie oraz rozmieszczenie elementów stoi na najwyższym poziomie.

G6 KOMPONENTY

Chieftec GPS-500AB-A

Jest to wysokiej jakości, bardzo wydajny zasilacz ATX w niewygórowanej cenie. Dysponuje aktywnym układem PFC oraz cichym wentylatorem o średnicy 120 mm. Ma wszystkie złącza niezbędne we współczesnych komputerach. Wentylator automatycznie reguluje prędkość obrotową w zależności od obciążenia i temperatury zasilacza.

G7 KOMPONENTY

AMD Radeon 2900 Pro

Układ Radeon HD 2900 Pro oferuje świetny stosunek wydajności do ceny. Karty graficzne go wykorzystujące kosztują poniżej 1000 zł i świetnie uzupełniają lukę pomiędzy modelami ze średniej i wysokiej półki. Naturalnie dziedziczą echy Radeona HD 2900 XT, takie jak wysoka wydajność, zintegrowany kontroler dźwięku 5.1 czy wyjście HDMI.

H1 PERYFERIA

Canon PIXMA iP5300

Drukarka dla wymagających użytkowników. W kolorze drukuje z szybkością 24 str./min, a wydruk pojedynczego zdjęcia 10x15 cm trwa tylko 21 sekund. Może drukować bezpośrednio z aparatu fotograficznego, a tacka na nośniki optyczne umożliwia bezpośredni nadruk na płytach CD i DVD.

Jak głosujemy, wysyłając SMS?

SMS pod numer
kod SMS
wybrana nagroda
litera oznaczająca kategorię i numer produktu
lub np. CA.NAGRODA.G7

Hit IT 2007

Zagłosuj na najlepszy Produkt Roku 2007

Wyślij SMS pod numer **7164**
w treści wpisując kod SMS wybranego produktu, np. CA.nagroda.A9

H2 PERYFERIA

Epson Perfection 4490 Photo

Skaner zapewnia bardzo dobrą jakość skanowania. Ukłonem w stronę wygody i szybkości działania jest możliwość jednoczesnego skanowania nawet 12 klatek lub 4 slajdów w ramkach. Z urządzenia powinni być zadowoleni tak amatorzy, jak i profesjonaliści. Oprogramowanie zapewnia pełną kontrolę nad parametrami całego procesu.

H3 PERYFERIA

Benq FP241WZ

Monitor z 24-calowym ekranem panoramicznym, wyświetlający obraz o rozdzielczości Full HD. Jego wyjątkowa uniwersalność jest zapewniona dzięki pełnej gamie wejść wideo (łącznie z HDMI z funkcją HDCP), świetnej podstawie umożliwiającej dowolne ustawienie ekranu (łącznie z obrotem do pionu) czy też funkcji PerfectMotion eliminującej efekt smużenia.

H4 PERYFERIA

Logitech diNovo Edge

Model ten charakteryzuje się ultra płaską budową zapewniającą duży komfort podczas pisania. Na jakość pisania wpływa też zastosowany system PerfectStroke dbający o płynne i stabilne naciśnięcia klawiszy. diNovo Edge ma dotykowy panel nawigacyjny. Klawiatura charakteryzuje się niebanalnym wyglądem.

H5 PERYFERIA

Logitech MX Air

Bezprzewodowa mysz laserowa z technologią Freespace, umożliwiającą analizowanie ruchu nie tylko na płaszczyźnie, ale i w przestrzeni. Może służyć jako zwykła mysz, ale sprawdza się też jako pilot, w takich zastosowaniach jak odtwarzanie multimediów na domowym komputerze czy prezentacje. Dzięki swojemu profilowi dobrze spisuje się na biurku, a także świetnie leży w dłoni.

H6 PERYFERIA

HP Photosmart C5280

Urządzenie wielofunkcyjne pozwalające nie tylko na świetne drukowanie zdjęć bezpośrednio z kart pamięci, ale także na skanowanie dokumentów, a także pracę jako kserokopiarka. Szybkość druku, obsługiwane nośniki oraz osobno wymieniane kartridże z kolorowym atramentem to jej niezwykle ważne zalety.

I1 PAMIĘCI

Hitachi Deskstar 7K1000 (HDS721010KLA330)

Pierwszy dostępny w sprzedaży dysk twardy o pojemności 1 terabajta. Wyróżnia się bardzo dobrą wydajnością, w wielu testach pokonując nawet legendarnego już Raptora. Pomaga w tym wyjątkowo duży bufor o pojemności 32 MB.

I2 PAMIĘCI

Sandisk Cruzer Titanium U3 4 GB

Na tle podobnych mu urządzeń wyróżnia się przede wszystkim niezniszczalną obudową wykonaną ze stopu Liquidmetal – tworzywa wytrzymałością zbliżonego do tytanu, natomiast znacznie łatwiejszego w obróbce. Dzięki temu klucz USB jest odporny na uszkodzenia mechaniczne, wytrzymuje nacisk 900 kilogramów, zapewnia więc znacznie większe bezpieczeństwo danych.

I3 PAMIĘCI

PQI Secure Digital SDHC 4 GB

Nowy format SDHC (Secure Digital High Capacity) to standard charakteryzujący się minimalną prędkością transferu danych na poziomie 6 MB/s. Faktycznie prędkość zapisu oraz odczytu danych jest z reguły wyższa. Dodatkowym atutem jest atrakcyjna cena karty.

I4 PAMIĘCI

LG SuperMulti DVD+/-RW GSA-H42L

Jedna z najszybszych nagrywarek DVD narynku. Oferuje prędkość zapisu płyt DVD+R i DVD-R do 18x. Odczytuje także płyty DVD-RAM stosowane w niektórych stacjonarnych nagrywarkach wideo. W komplecie bogaty zestaw oprogramowania: Nero Express, Power DVD, Power Producer.

J1 PROGRAMY UŻYTKOWE

Microsoft Windows Vista

Najnowszy system operacyjny Giganta z Redmond, dostępny w wersjach 32- i 64-bitowej. Podstawowy atut to wbudowanie w system zasady „dla każdego" mechanizmów chroniących przed uruchomieniem aplikacji mogących mieć negatywny wpływ na stabilność systemu i bezpieczeństwo.

J2 PROGRAMY UŻYTKOWE

OpenOffice.org 2.3

Darmowy, a przy tym bardzo rozbudowany i funkcjonalny pakiet biurowy z powodzeniem zastępujący komercyjne odpowiedniki. OpenOffice.org zawiera wszystkie niezbędne narzędzia do pracy biurowej, polską dokumentację i słowniki. Wynik pracy rzeszy wolontariuszy.

J3 PROGRAMY UŻYTKOWE

Adobe Photoshop CS3

Jak do tej pory najdoskonalsza naszym zdaniem edycja słynnego narzędzia do obróbki grafiki rastrowej. Poprawiona współpraca z obrazami RAW z aparatów cyfrowych, „inteligentne" filtry i funkcje błyskawicznej selekcji pozwalają grafikom znacznie szybciej uporać się z zadaniami wymagającymi dokładności i czasu.

J4 PROGRAMY UŻYTKOWE

Tell Me More 8

Jedyny chyba na rynku polskim pakiet do nauki języka obcego, który pozwala wcielić się uczniowi w rolę obcojęzycznego aktora/lektora. Pakiet Tell Me More 8 dostępny jest dla języków: angielski, niemiecki, hiszpański, francuski i włoski.

J5 PROGRAMY UŻYTKOWE

Multimedialna Encyklopedia Powszechna PWN edycja 2008

Ponad 140 tysięcy haseł aktualizowanych przez internet, dynamiczne, w pełni interaktywne tabele. Dane mogą być zaprezentowane wg wybranych przez użytkownika kryteriów.

K1 SIEĆ I INTERNET

Neostrada tp

Usługa dostępu do internetu znana chyba wszystkim, ewoluująca w kierunku nowoczesnych usług konwergentnych, łączących internet, telefonię i telewizję cyfrową. Dzięki szerokiej dostępności technicznej i cenowej stała się niewątpliwym symbolem internetu szerokopasmowego w Polsce – obecnie podstawowe łącze ma przepustowość 512 Kb/s.

K2 SIEĆ I INTERNET

Komputronik.pl

Jeden z najbardziej znanych komputerowych sklepów internetowych. Wyróżnia się świetną jakością obsługi klienta, szybką realizacją zamówień, licznymi formami kontaktu ze sprzedawcami, a także różnorodnymi formami płatności. Sklep oferuje kupującym mnóstwo udogodnień: konfigurator komputerów, historia cen, funkcja zaawansowanego wyszukiwania i porównywania produktów, opinie klientów o produktach. Istotny jest także szeroki asortyment oraz szybki czas realizacji zamówień. Jedną z ciekawszych inicjatyw firmy jest akcja Websk@ Szkoła.

K3 SIEĆ I INTERNET

Google

Wyróżniamy Google nie ze względu na najpopularniejszy na świecie silnik wyszukiwaczy w Internecie. Tym, co zdecydowało o wyborze Google na kandydata w kategorii „Sieć i Internet", jest liczny zestaw usług udostępnianych także w języku polskim, a obejmujący m.in. pocztę Gmail, grupy dyskusyjne, blogi, aplikacje online (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny czy internetowy notatnik).

K4 SIEĆ I INTERNET

D-Link DIR-655

Umożliwia budowanie sieci bezprzewodowych, które będą wykorzystywać najnowszą wersją standardu, tj. 802.11n. Mimo wyposażenia w dużą liczbę gniazd, prawidłowe podłączenie jest łatwe dzięki kolorowym oznaczeniom. Oferuje również najlepszy poziom zabezpieczeń wśród przetestowanych przez nas urządzeń.

K5 SIEĆ I INTERNET

Ceneo.pl

Porównywarka cen towarów dostępnych w polskich sklepach internetowych. Umożliwia szybkie i łatwe znalezienie poszukiwanego produktu oraz sprawdzenie jego cen w wielu sklepach jednocześnie, wyszukiwanie może odbywać się na trzy sposoby. Porównywarka umożliwia zapoznanie się z opiniami użytkowników na temat produktów i sklepów.

K6 SIEĆ I INTERNET

G DATA Internet Security 2007

Pakiet chroniący komputer praktycznie przed wszelkimi zagrożeniami internetowymi. Szczególna cecha to dwa niezależnie działające silniki skanujące, co znacząco zwiększa szanse na wykrycie ewentualnych „szkodników". Bardzo dobrze zrealizowana blokada spamu oraz kontrola pobieranych treści.

L1 KOMUNIKACJA

Play

Ma prostą, przejrzystą ofertę - te same stawki obowiązują w abonamencie, w taryfie typu mix i na kartę. Oferuje atrakcyjne stawki - tańsze połączenia i SMS-y bądź MMS-y w porównaniu z cenami podstawowymi trzech pozostałych operatorów. Jako pierwszy - bez zbędnych formalności - wprowadził niższe stawki roamingowe.

L2 KOMUNIKACJA

Sony Ericsson W880i

Telefon muzyczny z serii Walkman. Główną jego funkcją jest odtwarzacz muzyki, Walkman 2.0, dopracowany i sprawdzony. Dodatkowo komórka jest wyposażona w aparat cyfrowy 1,92 megapikseli oraz kamerę do prowadzenia wideorozmów. Niezwykle kompaktowa obudowa, a także niebanalne przyciski tworzą naprawdę ciekawy telefon.

L3 KOMUNIKACJA

Nokia N95

Smartfon o jednej z najmocniejszych konfiguracji, wyposażony we wszystkie popularne standardy transmisji danych: WiFi, HSDPA, EDGE, GPRS. Ma również wbudowany odbiornik GPS i specjalnie przygotowane przez Nokię mapy oraz świetny odtwarzacz muzyki.

L4 KOMUNIKACJA

AutoMapa 4.1

Program do nawigacji samochodowej, wyposażony w jeden z najlepszych algorytmów wyświetlania tras. Cechuje się dużą dokładnością współrzędnych oraz bogatą zawartością map. Oferuje tryby działania dostosowane do umiejętności użytkownika, informuje m.in. o przekroczeniu dozwolonej prędkości.

Najmocniejsza esencja rocka

4fun.tv
ROCKS
ROCK IS NOT DEAD
www.4fun.tv

nowa składanka!
na płycie m.i.n:
Muse, Fall Out Boy, Arctic Monkeys
Block Party, The Goo Goo Dolls, Korn
Hard-Fi, Deftones, Green Day,
Red Hot Chilli Peppers

ACTION REDACTION

Witam! Dziś AR to same bardzo duuuże i długie listy – ale uwierzcie mi, że warto je poczytać, szczególnie jeśli lubicie Panopticum. :) Więcej nie powiem, sami zobaczycie.

Prof. S. Jonaliści

Całość podrzucił nam djsound, moderator jednego z forów, na którym bywam.

Oto przykłady, co się dzieje, gdy „prof. S. Jonaliści" zabierają się za pisanie artykułów o grach. Wszystkie przykłady pochodzą z czasopisma „Edukacja i Dialog". Aha... to nie ma być do końca śmieszne. To ma pokazać, jak wygląda „literatura naukowa".

1. Gatunki znamy: FPS, TPP, RPG etc. Dla nich taki podział to hańba... bo jak to tak? Tak krótko? Tylko trzy literki? Pan Sebastian G. (02/2007) napisał:

Tymi, które chciałbym podkreślić, są:
– implementacje gier konwencjonalnych, np. szachów lub brydża,
– zabawy wyrabiające zręczność w używaniu ograniczonego zestawu klawiszy,
– gry symulacyjne, np. jazda samochodem, która mimo iluzji wzrokowej nie odwzorowuje techniki rzeczywistego sterowania pojazdem,
– gry strategiczne, ćwiczące metody uzyskiwania zamierzonych celów ekonomicznych lub militarnych,
– gry hazardowe, np. bilard i ruletka,
– gry o konwencjonalnych fabułach, rozgrywające się w fantazyjnej scenerii, często umożliwiające wpływ na przebieg zdarzeń lub cechy charakterów występujących postaci,
– gry sieciowe o rozległej tematyce, umożliwiające udział poprzez sieć wielu uczestnikom rozgrywek, co czyni je niezwykle atrakcyjnymi.

2. Jak z jednej gry zrobić kilka?

Scenariusze najpopularniejszych gier charakteryzuje niezwykłe okrucieństwo: ukazują nagą przemoc wobec innych, z medyczną szczegółowością demonstrują sceny śmierci, a obrazy zniszczeń – wręcz z sadystycznym zacięciem. Przykładem jest znana gra Mortal Combat, w której celem działania bohaterów jest nie tylko zabicie przeciwników, ale też rozszarpanie ich ciał na części, z makabrycznymi scenami wyprucia wnętrzności. Akt mordu „uatrakcyjnia" ścieżka dźwiękowa z jękami zabijanych i trzaskiem łamanych kości.

Wśród najczęściej stosowanych strategii wykańczania wroga wyjątkowo drastyczne jest dobijanie przeciwnika. Wyróżnia się w tym gra Fatality epatująca grających scenami urywania wrogowi głowy lub wyrywania z klatki piersiowej pulsującego jeszcze serca. W Mercy przeciwnika wykańcza się na raty, ale tylko po to, by zdawać mu kolejne ciężkie ciosy. Jakby tego było mało, w pewnych grach, np. w Animality, zwycięzcy zamieniają się w skorpiona, pająka lub niedźwiedzia, by nie tylko rozrywać przeciwnika na strzępy, ale jeszcze, by go stopniowo pożerać.

3. O dyskomforcie psychicznym w FPS-ach...

Na rynku znajduje się coraz więcej gier, w których występuje agresja skierowana przeciwko zwierzętom, zwłaszcza w tzw. strzelankach. Ten rodzaj gry polega na tym, że uczestnik celuje do wszystkiego, co się rusza, a postać z gry ma do dyspozycji kilka żyć. Czy dziecko nie może przeżywać dyskomfortu psychicznego myśląc, jak ubogi jest świat, w którym człowiek ma tylko jedno życie?

4. O tym, że świat dla niektórych stoi w miejscu.

Chłopcy, a nieraz i dziewczynki opowiadają sobie o widzianych scenach, chwalą się, ilu zabili przeciwników, zdobywając punkty, wymieniają się kasetami... Najlepszym wyjściem jest sprawdzić samemu zawartość KASETY.

Ale dajmy spokój panu Sebastianowi. Pora na Joannę L. i jej „Niebezpieczne gry z myszką" (04/2001).

5. Bo gracze nie lubiom myśleć i som przygłupy.

Powodem popularności gier komputerowych wśród dzieci i młodzieży jest możliwość rozerwania się, przeniesienia do piękniejszego, bardziej odpowiadającego dziecięcym wyobrażeniom wirtualnego świata, gdzie obowiązują proste zrozumiałe zasady postępowania, niewymagające angażowania sfery intelektualnej, wystarczy wykształcić sprawność manualną i to najczęściej jednej ręki! Można się więc obawiać, że utrwalone w obcowaniu z tą zabawką schematy będą łatwo przenoszone do prawdziwej rzeczywistości i mogą wpływać na zawężenie pola myślenia twórczego.

No tak... taki Myst zrobi z człowieka intelektualnego zombi. Móóóżg.

6. Bo gry są kolorowe...

Codzienna dawka okrucieństwa, podawana przez tzw. gry czerwone, może spowodować poważne zmiany w osobowości młodego człowieka.

Jest tego więcej, ale trzeba dobrze poszukać. Na szczęście nie wszyscy mają takie poglądy.

djsound

MegaPanopticum, czyli układ zdemaskowany!

Szanowny Panie Smuggler! (To zapewne będzie pierwsze miejsce, gdzie też zmieszasz mnie z błotem za to, że wzorem „cywilizowanej większości" nie nazwałem cię gnojem, chamem czy innym chm, mimo że nim nie jesteś.)***

Taa? To udowodnij! :)

Na początku. Będę się streszczał. Miejsca na listy jest mało, tak więc wszelka argumentacja MUSI być jak najkrótsza, zresztą i tak zawsze ją wycinasz. To też kolejny list „marudy", który widzi świat inaczej niż wy.

Facet, z całego listu wyciąłem tylko jedno jedyne zdanie. A i to z bólem. Takich perełek, jakie tu sprzedajesz, się nie wycina, tylko oprawia w ramkę i wiesza na ścianie na pamiątkę...

Zacznę od rzeczy, która mnie najbardziej irytuje w CDA. Chodzi o układ z CDP. Rozumiem, biznes to biznes, kasa ważniejsza od wiarygodności, ale bez przesady.

Jak widzę „układ" to fajne i modne słowo... Nasz układ jest bardzo prosty i oczywisty: oni kupują u nas miejsce na reklamy, za słoną kasę zresztą, my je publikujemy. Za Insidera też płacą, nie myślcie sobie, że robimy to dla ich pięknych oczu. Z tej kasy m.in. są fajne pełniaki. Straszne, prawda? I co ma publikowanie reklam (opłaconych...) do wiarygodności pisma, tak przy okazji?

Z góry zaznaczam, że ich konkurencja wcale lepsza nie jest, nam po prostu brak normalnego dystrybutora. „CDP Insider" – czyli szmatławiec, bo jak inaczej nazwać kupę reklam?

Po pierwsze, nikt cię nie zmusza do ich czytania. Po drugie, nie zabiera miejsca w CDA, bo masz wszystkie reklamy w kupie, i do tego w formie osobnej książeczki. Zatem komu nie zależy – łatwo to może ominąć. Krótko mówiąc, chłopaki poszły w 100% na to, o co stale nas i dystrybutorów prosicie. I taka wdzięczność? Wolałbyś te 16 stron w CDA, po 1 reklamie w każdej recenzji? No, facet...

Czemu to zawsze musi wylatywać z pisma?

Myśl miesiąca:

Zjadłeś wszystkie rozumy?/Wymówkę Ci zrobię/Czemuś ni jednego/Nie zostawił sobie?...

Bo jakbyśmy gwoździem przybili, to by głupio wyglądało i by się można było w palec skaleczyć. A możliwość łatwego oddzielenia reklam od pisma mam za wielką zaletę.

Plakaty, pseudoporadniki itd. to kolejne śmieci, które wpychacie na chama.

Czujesz się napchany? :) No, biedny ty, molestowany plakatami i „pseudoporadnikami" (swoją drogą, co z nimi nie tak było, że nie zasługują na miano poradnika, a?). Jak ty musisz cierpieć. I jak niewyobrażalnego trudu wymaga od ciebie to, by te budzące twoją odrazę „syfy" po prostu wrzucić do śmieci?

Ciekawe, że wszystkie dot. WYŁĄCZNIE gier CDP. Przypadek?

Z chęcią wrzucimy wiele różnych rzeczy innych firm. Gdy tylko nam za to zapłacą. Serio. Bo dużo reklam = większa objętość, większa kasa na gierki na coverze, czasem jakies dodatkowe gadżety, bajerki – to źle? Ona nie nie idzie na nasze bryki...

Dalej, zawyżacie oceny, np. Piraci z Karaibów. 7 to nie za dużo? (...)

No tak, skoro *ty* uważasz, że powinna być niższa, żadnych dowodów więcej nam nie trzeba. Przyznajemy się, możesz wzywać prokuraturę, będzie konferencja pod hasłem „ci panowie już żadnych ocen nie zawyżą". :)

To tak ku refleksji, zastanawiają mnie jednak kwestie poniżej. Ludzie narzekają na nadmiar reklam, dla przykładu w nr 09/2007 daliście:
– Plakat – reklama Witchera, czyli 4 strony reklam (a nawet 8, zależy, jak się liczy).

Ale koleżko, to było osobno, więc nie zajmowało stron CDA, no i plakat to plakat, zwykle reklam się na ścianach nie wiesza, a plakaty tak, czujesz różnicę? Jakby co – mało kto żąda „dajcie jakąś fajną dużą reklamę", a postulaty odnośnie dodawania dużych plakatów są. Nie czujesz różnicy?

– Książeczka o nim, głównie o grze – to kolejne 155 stron bardziej subtelnych reklam.

Opowiadanie Sapkowskiego też jest reklamą gry? No to popatrzmy inaczej – Sapkowski napisał około 2000 stron reklam tej gry i do tego sprzedają to za ciężkie pieniądze!!! To dopiero jest przekręt. Normalnie zgroza... A serio – w redakcji mamy samych fanów „Wiedźmina" i nie widzimy powodu, żeby o nim *nie* pisać. Nie co dzień nasi robią grę, na którą czekają gracze na całym świecie...

– CDP Insider – leży w koszu na przystanku, ale założę się, że ma to ok. 30 stron (tak wychodzi średnio).

Jak rozumiem, policzenie do 16 przekracza twoje możliwości? I też w żaden sposób nie zmniejsza to objętości CDA ani nie powoduje zwyżki ceny...

– W CDA – ok. 52 reklam
– Back to school – to w sumie 16 stron

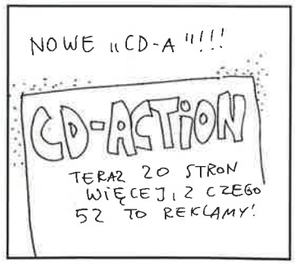
Ale że doszły dodatkowo 32 strony (więc neutralizują te dodatkowe strony reklam), to już się nie liczy, nie?

Łącznie daliście ok. 476 stron do „czytania", z czego 257 reklam.

Nie wiem, jak to liczysz – 257 stron reklam w jednym numerze? Nasz Dział Reklamy trzy dni z radości by po ścianach chodził, i to mało trzeźwy. :) Ba, nawet gdyby tyle w kwartał wpadło, byłoby święto.

To ok. 53%. Jesteście normalni czy co?

My tak. Sorry za to. Ale czy ty? Może każdą recenzję, z której oceną się nie zgadzasz, też nazwij reklamą, każdą zapowiedź (bo w końcu reklamuje nadchodzą grę!) też. Co tam – każdą recenzję poza kaszanką (bo ta nie zachęca do kupna gry), testy sprzętu też... I wtedy, powiedzmy sobie po męsku – 99% objętości CDA to reklama. I dobij nas z byka – to KO-MER-CJA!!! Po czym możesz odejść w triumfie. :)



Oczywiście w bardziej normalnych wydaniach strony zajmują ok. 25-33,4% reklam, ale to jestem jeszcze w stanie zrozumieć. Ale taki wysyp naraz?! Opanujcie się!

Dobra rada. Zacznij od siebie. A my póki co faktycznie musimy opanować atak śmiechu, który nas dopadł po lekturze tego listu. Zasada jest taka, że w CDA może być do 35% reklam (no, plus minus 1-2%), a jak jest ich więcej, dodaje się kolejne strony, by wrócić do tego poziomu. Sprawdź...

Często zarzucasz piszącym, że nie mają żadnych argumentów, ale to bzdura.

Przekonałeś mnie!

Po pierwsze, jesteś bogiem AR, więc możesz je ocenzurować.

A ty mogłeś/mógłbyś zabić ciotkę i ukryć jej ciało w ogródku. I udowodnij, że nie, proszę bardzo. Że durny zarzut? Ale tak samo z sufitu wzięty jak twój, na zasadzie „bo mi się tak wydaje". Zero dowodów...

I tak mi zaprzeczysz, bo to uderza w twoje interesy.

I tak mi zaprzeczysz co do tego morderstwa, bo to uderza w twoje interesy.

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie o CDA (i nie tylko) w Sieci wypisują...

Co ciekawsze (w różny sposób) opinie o CDA. Wybierałem raczej te negatywne, bo zabawniejsze. :)

*** 3 razy D – dużo gier, dobre opisy, droga**
*** kiedyś była lepszą gazetą nachapali sie klientów i tak teraz klicą dają stare gry i pełno dem stare programy albo takie do niczego nie potrzebne**
*** Nie mozna o nim powiedziec złych rzeczy bo ma bardzo duzy przydatnych rzeczy w sobie lecz gry dolaczanego do niego to poprostu katastrofa.Stare przezytki gier ktore nie imponuja grafika a w tych czasach no gry mogli by juz dawac o wiele lepsze**

Bo jak wiadomo, tylko ta gra jest dobra, która ma grafikę ładną/nową...

*** Uważam, że to czasopismo jest do d***. Nie dość, że drogie to jeszcze ma głupie gry i w dodatku prawie same demówki**

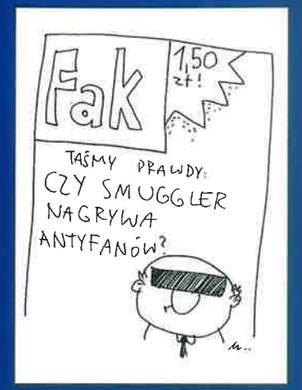
A tu poniżej jakby historia alternatywna...

*** kiedys było tanie potem nie wiadomo po co zaczeli dawac lepszy papier i poszła cena w gore pisemka, takze nie kupuje juz ladnych pare lat**

*** jak dla mnie to CD Action jest dobra gazetą tylko szkoda ze ta cena idzie caly czas do góry**

A to podsumowanie całej dyskusji.

*** Kurcze, ludziska ale „pchacie się" do „Schwytane w Sieci". Nie wiem ile w tym świadomej podpuchy, a ile wynikającego z ignorancji co po niektórych osób blamażu, ale fakt faktem, że znaczna część postów jakie przeczytałem w tym wątku nadaje się wprost do AR.**



A jak wiadomo, nikt normalny nie będzie kopał pod sobą dołków.

A jak wiadomo, nikt normalny ciotki nie zabija.

Tu jednak jedna uwaga, może należałoby zachować nieco więcej obiektywizmu? Nie liczy się wyłącznie pieniądz, tak więc spróbuj czasem dopuścić ludzi normalnych do polemiki.

To jak znasz takiego, daj mu znać – niech coś do AR napisze. No i niby czemu w imię kasy mam kogoś NIE dopuszczać do polemiki? Przecież płacą mi za dostarczenie AR do numeru, a nie za każde słowo, które tam napiszę, więc nawet w moim interesie jest dopuszczać ludzi do głosu, bo im więcej oni mówią, tym mniej roboty dla mnie z komentarzami. A kasa ta sama.

Traktowanie antyfanów. Właściwie to do nich nawet należę.

Nieee no, jestem w szoku! Nie może być! Kłamiesz!!!

Zaraz mnie zbluzgasz, trudno.

Ty $%^^ złamany! Mam cię w @#$%, debilu!!! (Doceń, że spełniłem prośbę... No i chciałem, aby choć jedna twoja hipoteza się sprawdziła, bo wtedy na totalnego ćwoka nie wyjdziesz. Chyba.)

Ale mam prośbę, przestań pisać, że to banda debili tylko dlatego, że mają inne opinie.

A możesz zacytować taką moją wypowiedź? Bo ja sobie jakoś nie przypominam, abym kiedykolwiek tak mówił. Za to powtarzam, że wśród nich, i owszem, jest wielu sfrustrowanych debili, leczących kompleksy pluciem na CDA. Uważasz, że to to samo?

Na tym rzekomo forum dla zje*ów byłem. A tymi, którzy walą błędy w każdym zdaniu, nie są antyfani, a wyłącznie czytelnicy CDA.

No, mają to w IP zapisane, więc łatwo to odczytać. Swoją drogą, w jednym z ostatnich SwS pisałem już, że każda bzdura na tym forum to zdaniem antyfanów zawsze ewidentna podpucha fanów, bo ci pierwsi są mądrzy i szlachetni, a czytelnicy CDA głupi i zawsze śmierdzą im nogi. I proszę, kolejny z tym wyskoczył. Sami widzicie, że nie zmyślam ich wypowiedzi. :)

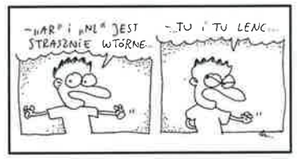
A to dlatego, że jesteście pismem dla mas, gdzie jak wiadomo – IQ ogółu = IQ najgłupszego.

Ależ skąd, jesteśmy elitarnym pismem dla elitarnej garstki - ok. 1/1000 populacji Polski. Więc jaką tu masowość widzisz? Te mizerne setki tysięcy ludzi spośród 37 *milionów*? Eeee... Poza tym, jak rozumiem, nie oglądasz TV (to dopiero medium dla milionowych mas!), nie chodzisz na koncerty (masowe!), a CDA też nie czytasz (no bo wtedy byłbyś masowym, więc BARDZO głupim czytelnikiem). Chociaż raczej czytasz, bo skoro do nas listy z krytyką piszesz... No tak, to dużo w tym momencie wyjaśnia. :) To się nazywa strzelić sobie w stopę, mlehehe.

Kreowanie „boskiego" czytelnika nic nie da, ludzie są mniej lub bardziej sapiens, jedni podążają na rzeź, a inni zachowują samodzielność myślenia. Szkoda tylko, że wymierają, bo głupota musi panować.

Ja powiem ci jedno: głupota jest rozłożona równo w całej populacji. Fakt, że czasem tworzą się rozmaite zagęszczenia (np. ci, co głosują na partię XY) „inteligentnych inaczej", ale i wśród nich nie ma tak, że są sami debile. Tak jak to, że wszyscy MY to mądrzy, a ONI głupi. Mamy i mądrych krytyków CDA, mamy i durnych fanów. A każde twierdzenie głoszące, że MY jesteśmy zawsze OK, a ONI to w 100% buce, dla mnie jest tylko dowodem na to, że głoszący je po prostu są prymitywni. Bo nikt z sensownym IQ tego poważnie nie mówi (pomijam polityków, bo oni tak gędzą, ale sami w to nie wierzą).

Poziom AR i NL. AR już od dawna jest dla mnie symbolem braku inwencji, wyczerpania potencjału intelektualnego i błędnego koła. Listy się tematycznie powtarzają, odpowiedzi też.



Z całym szacunkiem, ale twoje narzekanie TEŻ oryginalne nie jest. Więc o co chodzi? Robisz to, za co innych krytykujesz.

Ale co zrobić, że liczba możliwych powodów pisania ma swoje ograniczenia?

Ależ nie ma, tylko wiele osób popada w schematyzm, nie przeczę. Szczególnie krytycy.

Tu nie ma co narzekać, można tylko załamywać ręce.

Jak wiadomo, załamywanie rąk to znacznie skuteczniejsza metoda wybrnięcia z sytuacji niż narzekanie. Jeszcze skuteczniejsze jest machnięcie ręką i stwierdzenie „wisi mi to". :)

Dziwię ci się, że jeszcze tu pracujesz, skoro wszystko to schemat.

Bo ja taki schematyczny jestem. A ciebie życie nie nudzi? Śniadanie, szkoła, dom, obiad, komp, siusiu, spać? Toż to dopiero jest schemat... A jakoś ciągle bawi, nie? No właśnie. Bo trafiają się chwile, dla których warto żyć. Tak i mnie trafiają się listy, dla których warto czytać masę tych schematycznych.

Najgłupsi antyfani nie żyją.

Podziękujmy Wani za jego ciężką, ale wykonywaną z zamiłowaniem pracę. Też się dziwię, że schematyczne odstrzeliwanie antyfanów jeszcze mu się nie znudziło. No ale Wania prosty człowiek jest, daj mu kałasza, wiadro naboi i pokaż antyfana, a nic więcej do szczęścia mu nie trzeba...

A inteligenci prawie się tu nie udzielają, a szkoda. NL natomiast to już rzecz nudna jak mało która. Teksty coraz banalniejsze, bez polotu, pozbawione smaku. Są bezbarwne. W dodatku co ma być śmiesznego w tym, że ktoś się sam postrzelił, bo chciał przetestować system antywłamaniowy?

Chyba to samo, co w sytuacji, w której ktoś sprawdza, jak wiele ma paliwa w baku, przyświecając sobie zapalniczką. Poza tym ludzie z JoeMonster oraz wszyscy ci, którzy wrzucają do Netu śmieszne rzeczy, palą się ze wstydu. No jak oni mogli dać coś, co CIEBIE nie śmieszy, jak mogli być tak głupi, by tego nie dostrzec? No, buce po prostu.

Dalej. Mówisz, że jesteście pismem dla graczy, a nie o grach. Bzdura, jakich mało. Skoro tak, to gdzie tematy o: polityce, ogrodnictwie, sporcie, sztuce, grach bitewnych, filmach, muzyce, sprawach rodzicielskich, podatkach, prawie, technologii, nauce, medycynie, zawodach, książkach, szkole, życiu itd.

Nigdzie jednak nie jest napisane, że jesteśmy pismem o WSZYSTKIM, co może zainteresować gracza. Piszemy nie tylko o grach (choć one dominują), ale także o tym, co – naszym zdaniem – gracza może kręcić, ale mimo wszystko *jakieś* powiązanie z graniem ma. Sam fakt, że pismo motoryzacyjne jest NIE TYLKO o samochodach, nie oznacza, że będą tam porady, jak kisić ogórki, to chyba oczywiste? Przynajmniej dla mnie.

Że niby jestem głupi?

To druga hipoteza, jaką stawiasz i która – moim zdaniem – jest raczej prawdziwa. Rozwijasz się! :P

A co? Gracze nie interesują się tymi kategoriami, są one zarezerwowane dla reszty społeczeństwa? Chcesz tworzyć odmieńców? Nie przekonasz mnie, że CDA to pismo dla graczy, dopóki nie zobaczę tych działów. I nie pisz mi, że one funkcjonują, bo szczątkowe informacje to trochę mało, nie? CDA => pismo O GRACH!

Też. A przekonywać cię w ogóle nie mam zamiaru, tak jak nie zamierzam boksować się z betonową ścianą ani próbować wypić Bałtyk przez słomkę. Bo jestem na tyle mądry, by nie porywać się na rzeczy totalnie niewykonalne. Nie przekonasz słońca, by zaszło na północy i głupca, by zmienił poglądy. :)

Gry, które dajecie na Coverze. To, co tam dajecie, aż nazbyt budzi śmiech. Ile daliście HITÓW w tym roku? Morrowind i Gothic? Duuuuużooooo!!!

Wiem, powinniśmy dawać po 30 w każdym numerze... jak wszyscy. Przypomnam też, że *gry są zaledwie dodatkiem do pisma, jednym z gadżetów*, które cię tak irytują, bo wypadają z pisma i w ogóle są bez sensu. :P

A porządnych gier? Powiedzmy, tam, gdzie średnia ocen w necie to co najmniej 70%? Też nie za wiele.

Weź gry konkurencji i zrób statystyki – ile ich w 2007 ma oceny powyżej 70%, a ile naszych. I pogadamy.

A co z resztą? Szkoda gadać. Szkoda kasy na te płytki, bo resztę i tak można pozyskać z neta.

No kurczę, a kto ci zabrania to robić? Chleb też sam możesz sobie wypiekać...

To chyba wszystko. Jak nie, to jeszcze napiszę. Chciałbym, aby ktoś na to odpisał. Chyba że tak się brzydzicie czytelników, że już odeszliście od tego zwyczaju?

Ależ z przyjemnością. Nie darowałbym sobie, gdybym taki list pominął obelżywym milczeniem, choć moja mama nieustannie mi powtarzała „ustąp głupszemu" albo „z głupim nie gadaj". Sorry, mamo... Poza tym jesteś czytelnikiem (co sam przyznałeś!), więc wyrazy współczucia, gdyż tym samym masz IQ takie jak nasz najgłupszy czytelnik. Swoją drogą, może się okazać, że to ta sama osoba i dopiero będzie. :D

A kto was wyniósł na piedestał władz?

Ał. Jakie głębokie. Zdaje się, że nawet sam autor nie rozumie podniosłości pytania, które zadał. Ale wyjątkowo odpowiem serio: my sami, ciężką wieloletnią pracą osiągnęliśmy obecną pozycję. Nikt nas w teczce nie przyniósł, nie władował na początek milionów w promocję CDA. „Tymi rękami" żeśmy się na szczyt wspięli i „tymi ręcyma" się tam od blisko dekady trzymamy. A ty co w życiu osiągnąłeś, prócz napisania tego listu?

I nie zapominajcie, że można was stamtąd strącić.

To prawda. Ale fakt, że kiedyś umrę, nie przeszkadza mi choćby w tym, by teraz radośnie nabijać się z bredni, które piszesz. Carpe diem, asinus!

Z poważaniem

BrotherM Z IV RP

Aaaaa...rgh!!! No dobra, nie będę komentował, ale autentycznie się zadławiłem pod koniec. Teraz choć wiem, skąd ten „układ" wziąłeś. Nie bierz mnie pod ziobro, co? :)

AR-eakcje polemiczne

Kontra pirata. Dot. listu z AR 09/07.

Smuggler, zrobiłeś dokładnie to, czego się spodziewałem. W żałosny sposób próbowałeś wyśmiać mój list na łamach pisma, obrzucając mnie inwektywami, a nie odnosząc się do treści mojego listu.

List był żałosny, to i go wyśmiałem, jak najbardziej odnosząc się do jego treści, gdyż to one były w nim właśnie pożałowania godne i śmiechu warte. Inwektyw nie stwierdzono.

Napisałem ci, dlaczego piractwo nie jest kradzieżą, a ty zamiast przedstawić kontrargumenty, jak mantrę powtarzasz „piractwo to kradzież, każdy, kto mówi inaczej, jest debilem, bo tak". Zaiste zabójcza argumentacja.

Bo tak jest, niestety. Piractwo to kradzież i tego po prostu nie zmienisz, choćbyś nie wiem jak próbował. Nie musisz wierzyć mi na słowo, zajrzyj do kodeksu karnego. A żebyś daleko nie musiał sięgać, bo wy lubicie mieć wszystko pod nos podsunięte...

Art. 278. § 1. Kto zabiera w celu przywłaszczenia cudzą rzecz ruchomą, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5.

§ 2. Tej samej karze podlega, kto bez zgody osoby uprawnionej uzyskuje cudzy program komputerowy w celu osiągnięcia korzyści majątkowej.

A że po skopiowaniu cudzego programu TEŻ uzyskujesz korzyść majątkową, bo nie wydajesz kasy na zakup, a coś (co ma swoją cenę...) zyskujesz za friko wbrew woli właściciela praw do tego czegoś. Proste, co tu gadać, skoro wszystko jasne. Korzyść uzyskana! Więc...?

Ale ja, w przeciwieństwie do ciebie, staram się słuchać innych, nawet gdy nie zgadzam się z ich zdaniem, dlatego odniosę się do twoich wypowiedzi.

1) Oczywiście, że można być uczciwym człowiekiem w kraju, ale to z piractwem i namawianiem do niego nie ma nic wspólnego.

To znaczy, że popełniając przestępstwo mogę – twoim zdaniem – być jednocześnie uczciwym człowiekiem, bo jedno z drugim związku nie ma. Zaiste. W sejmie to nawet dość powszechne przekonanie. Ale tu mamy AR, a nie jakiś cyrk...

A co do oskarżeń o działaniu pod wpływem lobby – ja mam poszlaki, by tak twierdzić, ty nie masz żadnych.

Jeśli masz, to je przedstaw, a nie mów, że masz. Przygwoździć mnie, skoro możesz. Pominę fakt, że ja sobie żartowałem, a ty ze śmiertelną powagą mówisz, iż masz jakieś dowody (zapewne jeszcze do tego „porażające"), ale oczywiście ich nie zaprezentujesz – bo by się okazało, że to po prostu „bo ja tak myślę, więc to musi być prawda". Skądś to znamy, nie?

Kradzież jest „be" i to jest oczywiste, ale to również nie ma nic wspólnego z piractwem.

A białe jest czarne i to TEŻ jest oczywiste.

2) Jeśli nie chcesz pokazywać, co jest dobre, a co nie, to dlaczego tyle o tym piractwie piszesz?

Bo chcę. A pokazując piractwo wcale nie muszę mówić, że jest złe, bo większość i tak to wie. Tylko niektórzy ściemniają, że „a wcale nie".

3) Nie tworzę nowych teorii ekonomicznych, tylko piszę o faktach.

Jakich faktach? Po prostu się nieudolnie usprawiedliwiasz i udowadniasz, że woda jest sucha. Aha – pogląd „jak komuś coś zabiorę, to on nic nie traci (ale ja zyskuję)" to faktycznie nie jest teoria ekonomiczna, tylko śmiech na sali. Więc sorki za posądzenie o „teoretyzowanie".

Jeśli ktoś kupuje płytę CD, to coś na nią wydaje, czyli nie zyskuje na krzywy ryj. Stosując twoją logikę mógłbym napisać, że chodząc po chodnikach kradnę, bo przecież korzystam z czegoś, na co nie wydałem ani grosza. Ma to sens? Nie? No właśnie.

Ależ płacisz za to, a jak nie ty, to twoi rodzice, bo budżet miasta (za który ktoś robi chodniki) tworzy się z różnych opłat i podatków, które i oni wnoszą. Ty póki co depczesz na kredyt, ale gdy zaczniesz zarabiać, wtedy zaczniesz dług spłacać czy chcesz, czy nie. Nie bój nic. *„W ekonomii nie ma darmowych obiadów" – M. Friedman, klasyk ekonomii. Czyli na wszystko, łącznie z tym, co dostałeś lub wziąłeś za darmo, KTOŚ musiał wyłożyć kasę. Niestety świadomość najprostszych nawet mechanizmów ekonomicznych jest w naszym społeczeństwie żenująco niska, co ułatwia życie także naszym politykom – przyp. CormaC]* Aha, argumentacja, że skoro powietrze jest za darmo i oddychając nim nikomu nic nie zabieram, a sam zyskuję (bo żyję!), TEŻ nie oznacza, że tym samym można piracić gry. Żebyś mi nawet nie próbował z tym wyjechać...

4) Tak łatwo mnie nie przegonisz. Jeśli twierdzisz, że piractwo to kradzież, to to udowodnij, a nie próbuj bronić stanowiska debilnymi żarcikami. Co do przykładu z samochodem – nadal go podtrzymuję – ten gość kupuje części; nimi jest płyta CD.

[namiary znane]

I co, z czystych płyt CD sobie grę składa? No facet, nie dobijaj mnie, bo wygląda na to, że zamiast się z ciebie śmiać, powinienem cię raczej za rączkę do domu doprowadzić... A co do udowodnienia, to jak cię kodeks nie przekonał, po prostu kradnij dalej, aż kiedyś zapukają do twoich drzwi panowie „niebiescy". I w drodze na komendę przekonuj ich, że to nie kradzież. Życzę celi z wygodami oraz współlokatorami, dla których nie będziesz atrakcyjny.

A tu inny list, którego autor zainspirował się naszą wymianą zdań.

Jestem informatykiem i wiem, jak bardzo frustrujące dla twórców oprogramowania jest jego nielegalne kopiowanie. Nie chcę bronić piratów, jednak aby usystematyzować pewne pojęcia związane z tym zjawiskiem, podzielę się swoją opinią. Otóż wydaje mi się, że porównywanie piractwa komputerowego do pospolitej kradzieży to pewne nadużycie.

Naturalnie, że to nie jest DOKŁADNIE to samo – ale sprowadzając do wspólnego mianownika „bez zgody właściciela świadomie biorę coś, co jest jego" możemy tak to nazywać.

Owszem, jest to kradzież, ale hipotetycznych zysków sprzedawcy oprogramowania, jakie uzyskałby, gdyby nie doszło do nielegalnego skopiowania programu. Oczywiście większość(?) osób, które zdobyły program w sposób nielegalny, nie kupiłaby oryginału, nawet gdyby „pirat" był niedostępny (o to zapewne chodziło Eronowi).

Ja też nigdy nie twierdziłem, że każda spiracona gra to -1 od liczby legalnych kopii, które BY zostały sprzedane. Bo tak na pewno nie jest. Ale prawda jest taka, że jakby NIE było piractwa, legali zeszłoby WIĘCEJ i tym samym ktoś na tym stracił. A czy 1000 zł czy milion, to już inna sprawa. Tym niemniej ktoś został z efektów pracy okradziony, prawda? Problem tylko jest, na jaką kwotę, a nie czy w ogóle...

Drugą subtelną różnicą jest to, że skopiowanie/złamanie oryginalnego programu nie pozbawia twórcy jego dzieła, jakby było na przykład z kradzieżą cennego obrazu. Tak więc piractwo to kradzież w sensie pozbawiania twórcy pieniędzy, ale mocno różniąca się od pospolitej kradzieży np. samochodu. Lepiej więc, moim zdaniem, zostać przy terminie „piractwo komputerowe" lub „kradzież oprogramowania".

Konrad

Tak jak mówiłem wcześniej – to w sumie nie to samo, ale jak to zwał, tak zwał. Tak czy inaczej – ku*** stwo. Wiem, że osobom popełniającym to wykroczenie milej się nazywać piratami niż złodziejami, ale ja im życia umilać nie zamierzam...

LOL

Każdy miesiąc bez was to jak wizyta na klopie bez papieru toaletowego, nie to, że wy do pupusi jesteście, po prostu jesteście miłą chorobą, na którą czeka się z utęsknieniem, taki skromny przykład: mieszkam na wsi, idę na osadę do monopolowego, no wiadomo, wypłata była, a że tam prasę sprzedają... Patrzę na dział Strong bro-Warki... Ekspedantka pyta: co podać? – patrzy i sięga po beer, który zazwyczaj biorę, a ja chorobliwie „CD-Action proszę". Jej mina – bezcenna. Potem w domu myślę, to co ja miałem kupić...

Smuggler – sposób, w jaki odpowiadasz na listy – ten ironiczny, inteligentny humor, po prostu powala na kolana – niczym oddech mojego kolegi...^^

Jak wiadomo, każdy mężczyzna powinien zbluzgać antyfana, kupować CDA i przedstawić teorię na temat pana Smuglera.

Tym razem autentyczna rozmowa telefoniczna. Nieco skrócona dla większej czytelności.

Czytelnik: Gdzie są kody do tych gier?!
Ja: Do jakich?
Cz: No, do TYCH.
Ja: Ale do jakich „tych"?
Cz: Tych z CDA.
Ja: Ale do jakich KONKRETNIE?
Cz: ...Bo pisze, że są kody na opakowaniu.
Ja: No to są na opakowaniu DVD albo nadrukowane na DVD.
Cz: Ale ja nie widzę.
Ja: Proszę powiedzieć konkretnie, do jakiej gry kody?
Cz: No, do Ubera Soldiera.
Ja: Gra nie wymaga żadnych kodów.
Cz: Żadnych?
Ja: Żadnych.
Cz: A dema?
Ja: Dema też nie wymagają.
Cz: ...No to dziękuję.

A potem się dziwicie, że się na was wyżywam? :)

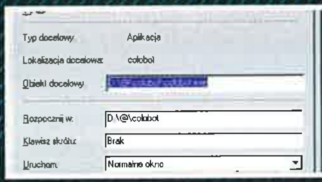
Wyżywał się na was listopadowy jeździec bez głowy Smuggler Stary & Ghost of Mr Jedi nienowy, czyli ktoś, kogo nie ma, z kimś, kto nie istnieje

RYSUNKI - MAREK LENC, WWW.LENC.BLOG.ONET.PL

ACTION REDACTION

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
>>> cdaction@cdaction.com.pl

Tipsy



GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Włącz konsolę, naciskając jednocześnie klawisze **[Ctrl] + [Alt] + [~]**. Aktywuj tryb cheat, wpisując: **net_allowcheats 1**

Od tego momentu w konsoli będą działały (uwaga: tylko w singlu!) poniższe kody:
give ammo – dostajesz amunicję
give health – dostajesz zdrowie
god – God Mode (działa tylko do respawnu)
noclip – przechodzenie przez ściany (by wyłączyć, wpisz ponownie ten kod)
g_maxproficiency 1 – maksymalna ranga i wszystko odblokowane
g_maxproficiency 0 – wyłącza poprzedni cheat
pm_thirdperson 1 – włącza tryb TPP
pm_thirdperson 0 – wyłącza tryb TPP

NEVERWINTER NIGHTS 2 MASK OF THE BETRAYER

Włącz konsolę klawiszem **[~]** i wpisz (uwaga: wielkość liter ma znaczenie): **DebugMode 1**

Od tego momentu będą działały wszystkie kody z NWN2, a także parę nowych podanych poniżej.

Poziom Influence innych członków drużyny
By go zmienić, wpisz:
rs ka_influence_set(imię,#)
Gdzie imię to jedno z: **safiya. gann. okku. dove. oneofmany**, a # jest liczbą w zakresie -100 – 100.

Przestawienie czasu
Jeśli chcesz przestawić zegarek o godzinę, wpisz:
rs ga_time_advance(1,0,0,0)

Punkty Spirit Eater
Jeśli masz z nimi problemy, wpisz:
rs ka_se_points_set(100.0)

Ewentualnie
rs ka_se_terminate
– co całkowicie usuwa wskaźnik, przywraca się go komendą:
rs ka_se_init
– która uzupełnia też jego poziom na full.

WORLD IN CONFLICT

Uruchom grę z parametrem **-console**, dzięki temu będziesz mógł wciskając klawisz [~] wywołać konsolę. Działają na niej następujące komendy:
CameraFreedom – pełna swoboda w ustawieniu kamery
UnlockAllMaps – odblokowuje wszystkie mapy
WinGame – wygrywasz obecną misję
cmdlist – podaje listę wszystkich dostępnych komend

Konkurs SMS!

Już w sprzedaży Empire Earth 3 – trzecia odsłona doskonałej serii gier strategicznych. Z tej okazji mamy do wygrania:

Głośniki 5.1 Surround Speaker Set SP-6800 Trust
3x High Performance Optical Gamer Mouse GM-4600 Trust
10x gra Empire Earth III

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co możesz podbić w Empire Earth III?
A) sąsiednią wioskę
B) cały świat
C) oko kolegi

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.EE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 grudnia 2007 r.
Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

ORYGINALNE WYKONANIE nr 73555 3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Ayo Technology	50 Cent	FYFU1662	FYFP3662
Curious Hymn Of ADM 2007	4 String	FYFU1533	FYFP3533
King Of Disco	Akcent	FYFU1674	FYFP3674
Phonesex	Akcent	FYFU1592	FYFP3592
Destination Calabria	Alex Gaudino	FYFU1500	FYFP3500
To You	Basic Element	FYFU0664	FYFP1467
Konikuły	Bum	FYFU1644	FYFP3644
A Neverending Dream	Cascada	FYFU1673	FYFP3673
Konikuły 2007	Code Red	FYFU1683	FYFP3683
You Spin Me Around	Danzel	FYFU1613	FYFP3613
Break My Fall	DJ Tiesto feat. BT	FYFU1684	FYFP3684
To jest to	Doda	FYFU1669	FYFP3669
Katharsis	Doda	FYFU1555	FYFP3555
My Love	East Clubbers	FYFU1515	FYFP3515
Sexdasy	East Clubbers	FYFU1327	FYFP3327
Do You Know?	Enrique Iglesias	FYFU1624	FYFP3624
Tired Of Being Sorry	Enrique Iglesias	FYFU1675	FYFP3675
Big Girls Don't Cry	Fergie	FYFU1627	FYFP3627
Freefall	Jeckyll & Hyde	FYFU1616	FYFP3616
Voyage, voyage	Kate Ryan	FYFU1618	FYFP3618
Prison Break Anthem	Kaye Styles	FYFU0674	FYFP1477
Ślad	Kombii	FYFU1581	FYFP3581
Nieprawda	Łukasz Zagrobelny	FYFU1670	FYFP3670
Wake Up Call	Maroon 5	FYFU1676	FYFP3676
Relax (Take It Easy)	Mika	FYFU1559	FYFP3559
Sunrise	Milk Inc.	FYFU1685	FYFP3685
Say It Right	Nelly Furtado	FYFU1561	FYFP3561
White Lies	Paul Van Dyk	FYFU1646	FYFP3646
Umbrella	Rihanna	FYFU1567	FYFP3567
Shut Up & Drive	Rihanna	FYFU1630	FYFP3630
Cry For You	September	FYFU1543	FYFP3543
Baby Baby	Sunblock feat. Sandy	FYFU1571	FYFP3571
Opuszczony	Sumptuastic	FYFU1671	FYFP3671
The Way I Are	Timbaland	FYFU1643	FYFP3643
Fix Me	Velvet	FYFU1601	FYFP3601
Forget Me Nots	Vinylshakerz	FYFU1686	FYFP3686
Za miłość mą	Weekend	FYFU1493	FYFP3493
Yarabi	Yarabi	FYFU1623	FYFP3623

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FYFU1279

Chcesz poznać sekrety namiętnych kobiet? Zadzwoń pod numer *71555
W Strefie Erotyki nie musisz nic mówić, po prostu słuchaj.
Tylko dla osób dorosłych. 1,22 zł/1 min z VAT

TAPETY nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT
FYFT10030 FYFT10145 FYFT10527
FYFT14952 FYFT10043 FYFT14728
FYFT10525 FYFT14980 FYFT10437

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT
FYFA5904 FYFA5626 FYFA5894
FYFA5902 FYFA5900 FYFA5768
FYFA5895 FYFA5903 FYFA5899

wap.papla.pl sprawdź nową stronę | **odwiedź nas na www.papla.pl**

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

FYFJ10432 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M6,E3,G1,G2,A4,H1,H2
FYFJ10430 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E7,G1,G2,A4,A7,A8,H1,H2
FYFJ10409 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,M2,M3,M5,M6,L1,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FYFJ10405 pod nr 72555 (2,44zł) N0,N1,N2,N4,N5,S3,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,A1,A2,A8,H1
FYFJ10375 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N5,M2,M3,M4,M5,M6,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,L1,S3,S7,S8,E3,E5,E7,H1,H2
FYFJ10323 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,M2,M3,M4,M5,M6,L1,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FYFJ0661 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M3,E5,E6,E7,A2,A7
FYFJ0982 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FYFJ0907 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A4,A7,A8,H1,H2
FYFJ0934 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S4,S7,S8,S9,M2,E5,E7,A2,A7
FYFJ10320 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,L1,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FYFJ10209 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,L1,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FYFJ10130 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N6,S3,S7,E5,E6,E7,A7
FYFJ10068 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S8,M2,M4,M3,M6,E7,A7
FYFJ10318 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N5,S3,S8,M3,M6,E3,E5,E7,A4,A5
FYFJ0663 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,M3,E6
FYFJ1066 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,M2,M4,E5,E6,E7,A2,A7,A8
FYFJ10505 pod nr 72555 (2,44zł) N0,N2,N4,N5,N6,N7,N8,N9,M2,M3,M5,M6,E6,E7,A1,A2,A3,A4,A5
FYFJ10423 pod nr 72555 (2,44zł) N0,N1,N2,N3,N4,N6,M2,M4,M5,M6,S3,S7,S8,E3,E5,E7,G1,G4,A5,H1,H2
FYFJ10204 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,S3,S7,M3,E7,H1,H2
FYFJ1040 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E7
FYFJ10535 pod nr 72555 (2,44zł) N0,N1,N2,N5,N9,L1,S3,S7,S8,G1,G2,G4,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8
FYFJ10486 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N6,M2,M6,E5,E6,E8,A1,A2,A3,A4,A5,A7
FYFJ10477 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N6,M2,M3,M6,E5,E7,E8,A2,A3,A4,A5,A7
FYFJ10427 pod nr 72555 (2,44zł) N0,N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M4,E3,E7,G1,G2,A4,A7,A8,H1,H2
FYFJ10426 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,S3,S7,S8,S9,M5,E7,H1,H2
FYFJ10425 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N5,N6,S3,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E7,A4,H1,H2
FYFJ10223 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N9,S9,M5,M6,E3,E5,E7,H2
FYFJ10067 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,A1,A2,A3,A7,A8,H1
FYFJ10017 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S4,S7,S8,M5,M6,E3,E5,E6,G1,A3,A4,A5,A7,A8
FYFJ10000 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S7,S8,M3,E3,E7
FYFJ10559 pod nr 75555 (6,10zł) N0,N1,N4,N5,N9,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,A5
FYFJ10556 pod nr 75555 (6,10zł) N0,N1,N4,N5,N6,N7,N8,N9,S3,S7,S8,S9,G2,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E7,A5,A7,A8
FYFJ10553 pod nr 75555 (6,10zł) N3,N4,N9,S4,S5,S7,M2,M3,M4,M5,M6,E7
FYFJ10552 pod nr 75555 (6,10zł) N0,N1,N2,N4,N5,N9,S3,S8,S9,G1,G2,G3,G4,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E7
FYFJ10569 pod nr 75555 (6,10zł) N0,N1,N2,M3,M5,S3,S8,E3,E7
FYFJ10546 pod nr 75555 (6,10zł) N0,N1,N2,N3,N4,N5,N7,N8,L1,S3,S7,S8,G4,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,A7,A8
FYFJ10539 pod nr 75555 (6,10zł) N9,S3,S7,S8,M2,M3,M4,E5,E7
FYFJ10537 pod nr 75555 (6,10zł) N4,N5,N9,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E7,A2,A3,A4,A5,A8

FYFT15241

Pokaz 10 zdjęć Szparka sekretarka / Południowy kochanek
Wyślij SMS o treści FYFJ10494 FYFJ10445 pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Historyjki ze zdjęciami Rozwiązła barmanka / Akrobacje na kolacje
Wyślij SMS o treści FYFJ10492 FYFJ10493 pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Poradnik ze zdjęciami pozycje seksualne 18
Wyślij SMS o treści FYFJ10030 pod numer 72555
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących JAVA

motoGP 3 — Wyślij FYFJ10542 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów: N0,N1,N2,N4,N9,S3,S7,S8,S9,L1,M3,M5,M6,E3,E5,E6,E7,A5

Andretti F1 — Wyślij FYFJ10538 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów: N2,N3,N4,N5,M2,M3,M4,M5,M6,E5,A5,A7,A8

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon: Nokia - N0: 6101,6102,6103,6111,6070,6170; N1: 6230i; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E3: K300i; E5: K500i,K510i,K310i; E6: T610, T630; E7: K700i,K750i,d750i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; G4: My400x,My401x; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FYFP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYFP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FYFP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM, Play. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis.

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Flirt na żywo

Pochodzę z Ukrainy. Do Polski przyjechałam na studia. Czuję się trochę samotna. Chciałabym poznać mężczyznę, który otoczyłby mnie opieką.
NATASZA.FYF pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725520 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

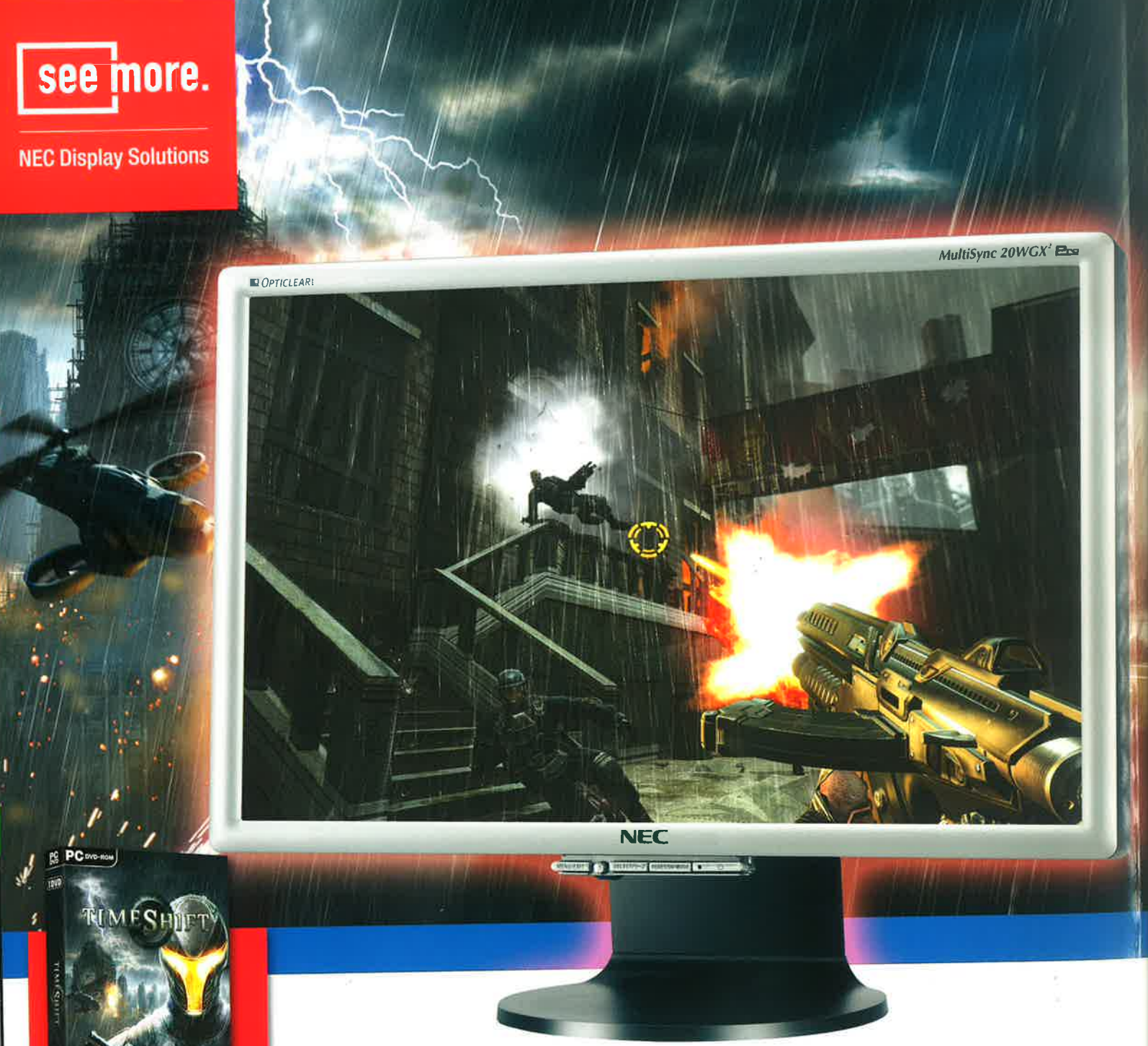
Jestem romantyczką. Uwielbiam spacery w blasku księżyca i jazdę konną. Poznam chłopaka o bogatym wnętrzu, który doceni moje zalety.
AMANDA.FYF pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

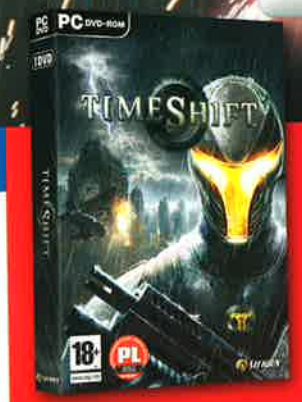
Jestem wesołą, rozrywkową dziewczyną. Chociaż znajomych mi nie brakuje to nie znalazłam dotąd swojej drugiej połówki. Może to Ty nim jesteś?
ELWIRA.FYF pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Cześć, mam na imię Elka. Jestem dziewczyną z dużym temperamentem. Zadzwoń lub napisz do mnie i przekonaj się sam jak cudownie można ze mną spędzić czas.
ELKA.FYF pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725511 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

see more.

NEC Display Solutions





Cofaj, zatrzymuj oraz spowalniaj czas! Nowatorska strzelanka, dająca niespotykane dotąd możliwości ingerencji w świat gry!

Premiera – Listopad 2007

Zamów już dziś na stronie: http://www.gram.pl/Timeshift

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.

© Listopad 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt zaprojektowany i stworzony przez firmę Saber Interactive. TimeShift, Sierra i logo Sierra są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe lub zastrzeżone znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.